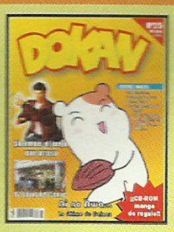


DOKAN
Nº25
795 ptas
4,78 €
ESTE MES:
• 25 números...
• Jornadas de Jerez
• Ashen Victor
• Key the Metal Idol
• Zenki
• Shock Temporal
• Young White Elf
• BSO Neoranga
• Y más...
Para usar el CD-ROM se requiere Windows 95 ©
Shenmue, el juego que arrasa
ARES INFORMÁTICA
18 Salón del Cómic
Ai no Awa...
Lo último de Gainax
¡¡CD-ROM manga de regalo!!
ARES INFORMÁTICA S.L.
00025
8 414090 102292

Todos tus héroes favoritos llegan a tu quiosco...



¿Te atreves a perderte Top Comics?



DOKAN

AÑO 3 Nº25

Dirección
MARIA JOSÉ CASTRO
Redactor Jefe
JORGE ORTE
Dirección de Arte
XAVIER BURGOS
Jefe de Maquetadores y Filmación
GABRIEL SÁNCHEZ-TRINCADO G.
Maquetación
JORGE ORTE
Directores de Producción
ALBERT RODRIGUEZ
JOSÉ GARCÍA
Traducciones
BÁRBARA PESQUER
Ilustradores
J.M. KEN NIIMURA
Contenido del CD
ALBERT RODRÍGUEZ, JOSÉ GARCÍA, JORGE ORTE y ÁNGEL LUIS MARTÍNEZ
Responsable de comunicación
DAVID DOMÍNGUEZ
Secretaria de Dirección
ROSANA JIMÉNEZ
Administración
ASUN CASTRO
LUISA GARCÍA

Colaboradores
Alex Mateo, Andrés G. Mendoza, Ángel Luis Martínez, Bárbara Pesquer, Carlos Alejo, Cesar Guarde, Hitomi, Ice Cream, Krestas, Marc Bernabé, Miguel Michan (Em3), Morpheus, Pako, Raúl Javier Márquez, The Master, Verónica Calafel y Xavier Altayó

Redacción y Administración
Ares Informática S.L.
Avda. Mare de Déu de Montserrat, 2-Bis
08970 SANT JOAN DESPÍ (BARCELONA)
Tel: 93 477 02 50 Fax: 93 477 22 84

FOTOMECANICA
Ares Informática, S.L.

IMPRESIÓN
Rotographik S.A.

DUPLICACIÓN CD'S
MPO Ibérica

DISTRIBUCIÓN
COEDIS S.A.

DISTRIBUCIÓN EN ARGENTINA
York Agency
C/Alsina, 739 CP 1087 Buenos Aires
ARGENTINA

DEPÓSITO LEGAL
B-18.215-98



Presidente
ALBERT RODRÍGEZ
Directora General
MªJOSÉ CASTRO
Director Técnico
JOSÉ GARCIA
Director adjunto
RAMÓN CARDONA

Editorial

Ya hemos vuelto del Salón con una gran decepción. Cada año que pasa pierde interés a ritmos escalofriantes. De todas formas unos siempre se lo pasa bien con los colegas, pero tanto daría que fuera en un Salón en Barcelona o en un certamen internacional de tapas en Villaconejos...

En el CD hemos incluido un vídeo que filmamos en el salón, además de unas cuantas fotografías. ¡Ah! Esperamos que no os sintáis ofendidos por la banda sonora que le hemos puesto, no nos negaréis que es de lo más apropiado...

Entre el reportaje del Salón, el de las Jornadas de Jerez y ese "recordatorio" de nuestros 25 números ha salido un número bastante atípico, con menos series comentadas que en otras ocasiones. Así que hemos pensado "de tiraos al río" y hemos decidido comentar el videojuego *Shenmue* en la sección *Japón Actualidad*. Sin duda es todo un fenómeno en Japón y el mundo consolero en general y, se sea o no aficionado a los videojuegos, vale la pena prestarle algo de atención por su contenido, repleto de cultura cotidiana japonesa y pequeños detalles que si se entienden despertarán más de una sonrisa.

Por último quiero animaros a que rellenéis la encuesta que encontraréis entre estas páginas. Si nos dais vuestra opinión podemos evolucionar y mejorar constantemente la revista (y vosotros podéis ganar una suscripción por un año).

Jorge Orte

SUMARIO

JOJO'S BIZARRE ADVENTURE

Uno de los clásicos que más impacto causó en Japón, se trata de *JoJo´s BIzarre Adventure*. Publicado hace algo más de doce años en la **Shônen Jump**, esta extensa historia verá adaptada a la animación una de sus etapas con 7 OVAs. Hace siete años aparecieron seis OVAs que recogían buena parte del argumento esencial contenido entre los volúmenes 20 y 28 del manga, lo que sería solo una tercera parte de la historia. Pero ahora con una animación de vértigo que recoge las mejores peripecias de la historia con una de las mejores animaciones del momento con aportaciones entre las que se **encuentra Kyoichi Haneyama** en la dirección de la animación y el diseño de personajes, la dirección la **desempeña Hideki Nimura** y **Noboru Furuse**.

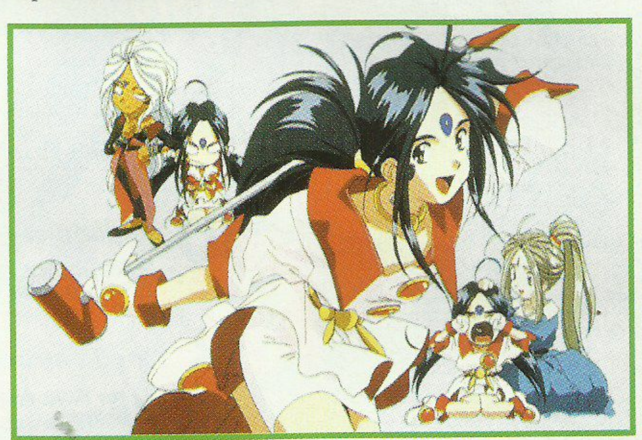
El primero de los OVAs saldrá el 25 de mayo en Video y DVd (6.800Y)



AA! MEGAMISAMA!

Una de las películas que se está convirtiendo una de las más esperadas del año, *Aa! Megami-sama*, empieza a destapar el secretismo que rodea la producción para dar a conocer las primeras imágenes y aun algo más importante, el staff que se encuentra detrás de la película...

Con imágenes de un grafismo ligeramente más sencillo y más estilizado, encontramos la nombres de categoría, **Hiroaki Gôda** en la dirección, el diseño de personajes, la dirección principal dirección de la animación realizadas por **Hideaki Matsubara**, la historia descrita por **Michiko Yokote** (novelas *Patlabor*) e incluso la sorprendente cifra de hasta cinco directores de la animación y todos ellos relevantes: que quien sabe si convierten esta producción en una obra realmente unitaria. en todo caso, aún prolongan la espera de su estreno para este verano o en otoño.



DIGIMON

Cuando todavía oímos y leemos continuas referencias a *Digimon*, en Japón ha aparecido una novedad de gran relieve. Después de la presentada película dedicada a *Digimon*, a partir del 2 de abril, se empezó a emitir la segunda serie de una historia que empieza a parecer una saga: *Digimon Adventure 02*.

Una nueva serie con nuevos personajes que se enmarcan cronológicamente tres años más tarde de lo que sucedió en el último de los episodios de la primera serie, inaugurando así una nueva era en *Digimon*.







YUGIOH

Dentro de la animación más reciente despunta la serie *Yûgioh*. Una serie que nació de una mazo de cartas de una especie de "magic" y que vio su continuidada a través del comic publicado por **Shueisha** en la **Shônen Jump**.

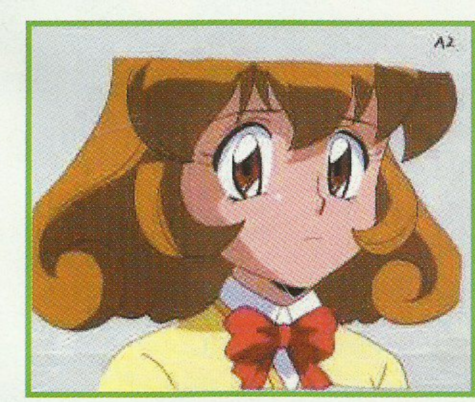
Ahora, para ampliar su abanico de difusión vemos como alcanza el estreno de su segunda serie a partir del 18 de abril, *Yûgioh Duel Monsters*. En ella los diseños de personajes los realiza **Shingo Araki** y **Michi Himeno**. Realizada por el **Studio Galop** en una historia que sigue un planteamiento semejante a lo que fue la serie de animación; combinando los lios del protagonista, Yûgi, con aventuras y una serie de personajes que compartirán cartel con este chaval. Un chico que pasa de ser un aficionado a los juegoa hasta uno de los elegidos de la oscuridad para participar en el transcendental juego.

CORRECTOR YUI

Kia Asamiya vuelve a la actualidad con una nueva serie de animación que adapta una de sus historias: *Corrector Yui*. Después de su primera serie, que se emitió hasta el mes de octubre del año pasado, se ha iniciado a partir del 7 del mes de abril la emisión de su nueva serie.

La historia presenta a Yui, una chica bastante normalita, que un dia de primavera se ve inmersa en el mundo electrónico, donde deberá deberá combatir una maléfica compurtadora llamada Growser. En la serie que nos ocupa, los dias de lucha contra Growser se han terminado, y la red respira una tranquilidad proberbial. Pero, nada es eterno, así que llega el día que un virus altera todos los sistemas y Corrector Yui y el resto de los Corrector que la apoyan, deberán enfrentarse al desafío.

,Dirigida por **Yûji Mutô**, su diseño de personajes és de **Fumie Shitsui**, la música (temblad, mortales) de **Kenji Kawai**. la produce **Nippon Animation** en colaboración con la **NHK** y la **NHK Estertiment**.



SAIYUKI, DE STUDIO PIERROT

Magia y la fantasía heroica se mezclan en la que es una de las nuevas producciones del **Studio Pierrot**. Basado en el manga publicado en la revista **GekkaGFantasy**, ha empezado a emitirse la serie **Saiyûki**. en concreto a partir del mes de abril. Ambientada en una China intemporal, rodeada de magia, los seres humanos padecen los ataques de una especie de espíritus malignos, que afortunadamente son sellados bajo una poderosa magia.

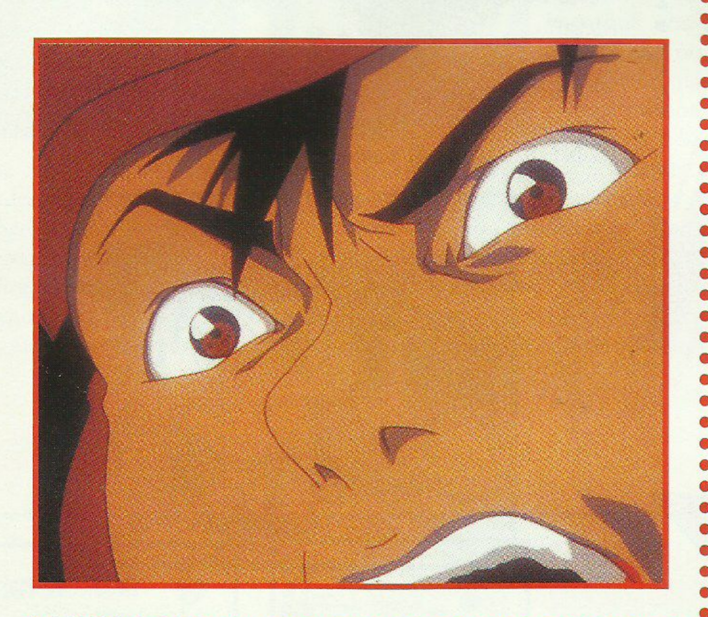
Pero debilidad por el tiempo la magia va perdiendo efecto y el problema empieza a surgir de nuevo. Y Sora un chaval decidido, comilón y desenfadado decidirá enfrentarse al problema.

Su diseño de personajes, muy acertado, corresponde a la labor de **Yûji Moriyama**.

SPRIGGAN EN EL CINE

Esta vez parece que por fin va en serio, de hecho la fecha del estreno en los cines de esta gran producción es el 27 de mayo. **Filmax** es quien nos la trae, con la promesa de que no será la única película de anime que acerque a estas tierras. También está en proyecto la edición en vídeo, en una fecha aún sin determinar, pero en principio no superior a seis meses después del estreno.

Si queréis más información sobre esta genialidad echadle un vistazo a la *Dokan* 20, en la cual os ofrecimos un artículo de dos páginas. También podéis intentar adquirir el manga publicado por **Planeta DeAgostini** como *Striker*.



VARIOS

Ha nacido un fansub en español de anime y J-Pop, en el cual nuestro artículista **Cesar Guarde "Shiza"** tiene mucho que ver. Se llama **The Rec Ones**, y su web es:

http://rec-ones.tripod.com/recones.html
Su e-mail es: shiza@jax.zzn.com

Con un poco de suerte acabaremos por ver cantidades respetables de anime subtitulado al cristiano.

Los chicos de Madrid nos informa de que la tercera edición de las **Jornadas de manga de Getafe** sufrirá un pequeño retraso. En vez de celebrarse en julio se harán allá por Septiembre, para aprovechar un nuevo centro cívico con mejores instalaciones que el que se venía usando que se terminará de construir sobre esas fechas. Paciencia, que vale la pena esperar para lo que es bueno.

La revista **Hentai**, de nuestra misma editorial, ha tenido tanto éxito en sus primeros números que dejará de ser bimestral para pasar a una periodicidad mensual. Si es que sois unos marranos...

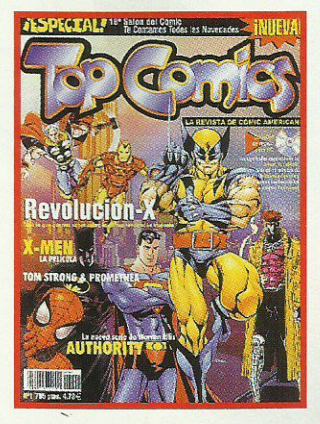
No en serio, se trata de una revista que no trata tanto el manga erótico como un producto de venta rápida y segura si no como un género más al que prestar atención. Si sois aficionados al hentai estáis de suerte.

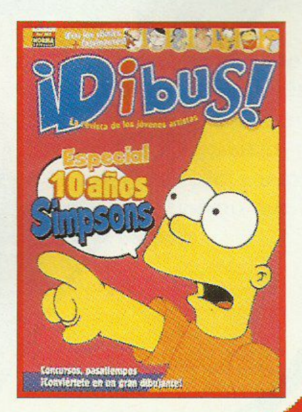
Y MÁS REVISTAS

Es un hecho, hacer revistas sobre cómic está de moda, por un lado tenemos a **Norma Cómics** con su *Dibus*. Una publicación orientada a un público infantil, habitual espectador de dibujos animados y que disfruta dibujando, puesto que en su mayoría está compuesta por pequeñas lecciones de dibujo.

Lo que parece obvio es que no se ha racaneado con el presupuesto, ya que el resultado es bastante bueno.

Y por otra parte nosotros decidimos probar nuevas vías, y ahí está **Top Cómics**, dirigida por **David Domínguez**. Dedicada por entero al cómic americano, cubre un hueco que existía desde hace algún tiempo en el mercado, ya que las publicaciones dedicadas a estos cómics no eran muchos y no llegaban a todo su público potencial. ¡Suerte!





ENCUESTA

Siempre intentado mejorar para hacer la revista más a vuestro gusto hemos decidido que ya va siendo hora de hacer otro sondeo y conocer vuestra opinión sobre las secciones.

Al lado de cada una hay una casilla en la que debéis escribir un número del 1 al 10, cuando mayor sea el número más os gusta la sección.

Entre todas las encuestas recibidas se seleccionarán diez, que serán premiadas con una suscripción gratuíta durante un año. Podéis enviar fotocopias para no estropear la revista, pero recordad que si enviais más de una encuesta seréis automáticamente eliminados del sorteo. Y os aseguro que nos damos cuenta aunque las enviéis con bastante tiempo de diferencia.

La fecha máxima de recepción será el día 15 de Julio, así que daros prisa. Enviadlas a:

Encuesta Dokan
ARES Informática, S.L.
Avda./ Mare de Dèu de Montserrat 2 bis
08970 Sant Joan Despí
(BARCELONA)

SECCIÓN	VALORACIóN
Noticias	☐
CD Realease	☐
Novedades (Japón o España)	☐
Anime Recomendado	☐
Manga Recomendado	☐
Multimedia	☐
Art Book	☐
¿Quién se acuerda de...?	☐
Curso de Japonés	☐
Cultura Mangaejemplos	☐
Cultura Libros, Cine...	☐
Japan Times	☐
Humor	☐
Taller de Dibujo	☐
Taller de Fanzines	☐
Taller de Maquetas	☐
Adult Zone	☐
Fórum Opinión	☐
Manga Webs	☐
Videojuegos	☐
BSO	☐
J-POP	☐
Mailbox	☐
Art Gallery	☐
Fanzinerama	☐

1.- ¿Quién es tu articulista preferido?

____

2.- ¿Añadirías alguna sección? ¿Cuál?

____

3.- ¿Quitarías alguna? ¿Cuál?

____

4.- ¿Por qué compras Dokan?

____

5.- ¿Qué otras revistas de manga compras?

____

4.- ¿Por qué ?

____

Haz aquí los comentarios que creas convenientes:

____

____

____

____

____

DATOS PERSONALES

Nombre: . . . .
Apellidos: . . . .
Fecha de nacimiento: . . . . .Edad: . . . .
Profesión o estudios: . . . .
Dirección: . . . .
Ciudad: . . . .
Provincia: . . . . .C.P: . . . .
Teléfono: . . . .
E-mail: . . . .

☐ No deseo que mis datos personales sean utilizados para envíos de publicidad.

Rellenando esta encuesta nos hacéis llegar vuestra opinión, y gracias a ella sabemos que es lo que os gusta, es decir, contribuís a que la revista mejore.

Es importante que participéis cuantos más mejor, no penséis que nadie las va a leer o que no vamos a hacer ni caso. Todas las encuestas son estudiadas

Los ganadores del concurso se harán públicos en las páginas del número de septiembre de esta misma revista, si bien serán notificados con antelación por carta, teléfono o la vía que ARES Informática crea conveniente.

CD RELEASE

CD

Ayatsuri Sakon.-Original Soundtrack 2
Ref. VICL-60504, 3.045Y

Ayatsuri Sakon - Original Drama Album I
Ref. VICL-60505, 3045Y

Megumi no Daigo
Incluye 16 temas de BGM y b los temas *Sorezore no Asa* y *Red Darkness.*
Ref. VIDL-60482, 3.045Y



LD/VIDEO/DVD

Kaze Makase Gekkyôran,
Ref. 25mn, 3.800Y (VIDEO/DVD)
(a partir del segundo volumen; 50mn., 6.000Y

Boogiepop Phantom - Evolution 1
Ref. VPVY-65178, 4.800Y
VPLY-70154 / VPBY-11047, 5.800Y

Cyber Formula SIN

-Round 5: Subete wa toki no naka ni-
Ref. VPVY-64520, 30mn., 4800Y

(Round 1_4)
Ref. VPVY-64516_9/ VPLY-7006_9, 4800 c/u

Shin Seiki GPX Cyber Formula
Ref. VPVY-64655_64661, 3800 c/u

The Big Ô. Vol.2
Ref. 50mn., 5000Y
(Vol.1->25mn, 3800Y)

MANGA

Kinnikuman II sei , Vol.8.
Yude Tamago, **Shueisha**, 505Y

Arc The Lad II -Honou no Erc-, Vol. 8,
Enix, 390Y.

Devilman lady, Vol.13.
Go Nagai. *Kôdansha.*

Cowboy Bebop, Vol.3.
Guión **Ken Yatate** y dibujo *Yutaka*

Nanten.
Kadokawa Shôten, 560Y

Berserk, vol.19.
Kentarô Miura. Hakusuisha, 505Y

DVD

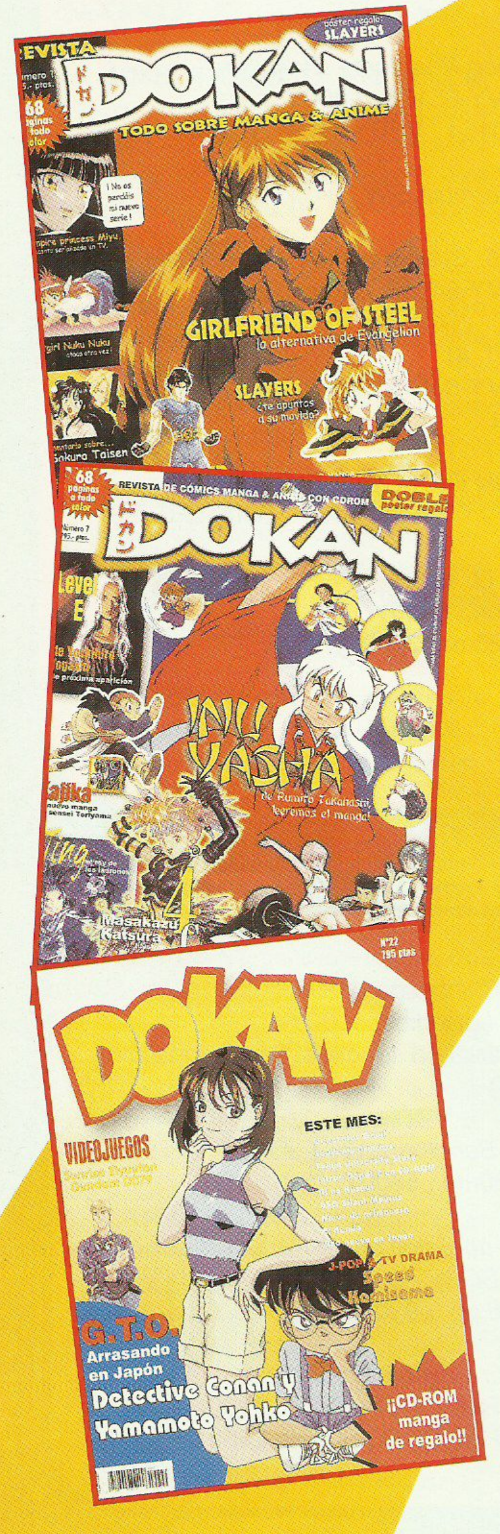
Taihô Shichauzo, Vol.1
Ref. 5 episodios, 5000Y
(A partir de la segunda, 6 episodios, 6000Y)

Angel Sanctuary Vol.1
Ref. 30mn., 5800Y

Tenku no Eskaflowne-Perfect Vision-(DVD-BOX)
Ref. 26 ep. , 930mn.

Kagaku Ninjabu Gatchaman
Vol.1; Ref. COCB-90201, 2980Y
Vol.2; Ref. COBC-90202; 2980Y

25 NÚMEROS



Ya hemos llegado a ese número mágico, el 25. Un número que acostumbra a celebrarse. Aún recuerdo la primera vez que vi *Dokan* en un kiosko, ya me había enterado de su nacimiento gracias a mi amistad con **Lázaro**, pero me sorprendió igualmente por varios motivos:

1.- Era totalmente a color, toda una innovación respecto a las revistas del mundillo que había en aquella época. Ahora las cosas son distintas...

2.- Se vendía en kioskos... Lo cual supone una tirada muy importante.

3.- Regalaba un CD-ROM. Algo un tanto insólito, que lo regalen las revistas de informática es normal, pero ¿las de manga?

4.- El precio era bastante más alto que los de las revistas de la competencia. Aunque no más caro, si tenemos en cuenta el número de páginas y que las otras eran en blanco y negro.

Un conjunto de factores que me hicieron pensar que se iría al garete en pocos números o que sería un éxito.

Tras la aparición del número 1 el mundillo casi no hablaba de otra cosa. La gran mayoría tomó una actitud bastante escéptica y aseguraron que se hundiría en tres o cuatro número. Otros tenemos un caracter mucho más aventurero y nos gusta el riesgo... pensamos que seguiría adelante debido precisamente a lo desconcertante que resultaba. Así fue. El interior a color y el CD-ROM marcaron la diferencia asegurándole a *Dokan* un puesto en el mercado.

También en Sudamérica fue bien recibida, aunque algunos meses más tarde y con una distribución un tanto problemática, que causó, y aún lo hace, que no todos los otakus puedan encontrarla, o bien que les cobren precios desproporcionados.

Cuando todos los pesimistas que pronosticaron la caída de *Dokan* se dieron cuenta de su error y pensaron que al burro le había sonado la flauta, **ARES Informática** se decidió a lanzar otra revista dedicada al tema, *Minami2000*. La cual se convirtió en una competencia y a la vez un aliado para *Dokan*. Durante un tiempo fue la hermana pequeña, aunque finalmente maduró y al igual que *Dokan* se consolidó en el mercado del manga en España.

Hallá por el número 17, **Mary Molina**, quien había dirigido *Dokan* hasta el susodicho número, abandonó la empresa, y la tarea de la dirección se me encomendó a mí, y la acepté con mucha ilusión. Casi todos los otakus sueñan con trabajar en algo relacionado con su afición, pero pocos tenemos la suerte de conseguirlo (aunque no todo es tan bonito como parece).

También en esos momentos se empezó a vislumbrar una lenta pero alarmante pérdida de ventas, lo cual, unido a la inminente aparición de la competencia hizo que se tomara la decisión de cambiar la revista de pies a cabeza. Y así lo hicimos en el número 20, incluso el logotipo fue sustituído. La nueva *Dokan* desconcertaría al público, parte del cual agradeció el cambio, y algunos otros se decepcionaron (el tiempo ha confirmado que son una minoría, afortunadamente).

Actualmente Dokan está todavía en plena metamorfosis, aunque el cambió ya ha sido asimilado todavía quedan detalles por perfilar.

Después de estos 25 números que tanto hemos disfrutado compartir con vosotros deseamos poder compartir otros 25, que digo... ¡ojalá sigamos citándonos en el kiosko eternamente!

Jorge Orte
jorge@aresinf.com

JORNADAS DE JEREZ

Las jornadas tuvieron lugar el fin de semana del pasado 17 de marzo en *IFECA*, un enorme edificio destinado a ferias de muestras y concentraciones culturales. Nada más entrar, llamaba la atención un rinconcito al más puro estilo de los jardines de las típicas casas japonesas... sí, sí, me refiero a esos con estanque y "la-caña-esa-que-se-va-llenando-de-agua". Un sitio ideal para hacerse unas fotos al igual que la exposición de dibujantes españoles, donde resaltaban las ilustraciones de **Vanessa Durán**, o el área dedicada a **Akira Toriyama**, en la que una ilustración original suya se llevaba la palma. Es una lastima que estuviese tan bien vigilada... podría haberme sacado un buen dinerito. ^_~

Entre todas las actividades destacaron la exhibición de artes marciales que gustó mucho al público, así como el concurso de videojuegos que contaba con una gran disponibilidad de consolas. Ocho **PlayStation** para ser exactos con una variedad razonable de títulos. Y aunque no correspondiese a la organización en si, pudimos ver por cortesía de una de las tiendas la **PS2** de **Sony** (una basurilla según **EM3**; pero el bien que se hizo una foto al lado). Salvo esta tienda, el resto llevaron poco material de importación; casi todo cosas muy vistas. Cual fue mi sorpresa al descubrir que todo lo que había lo podía encontrar en el kiosco de la esquina (snif, snif); yo que pensaba arruinarme gastándome todo el dinero en cositas.

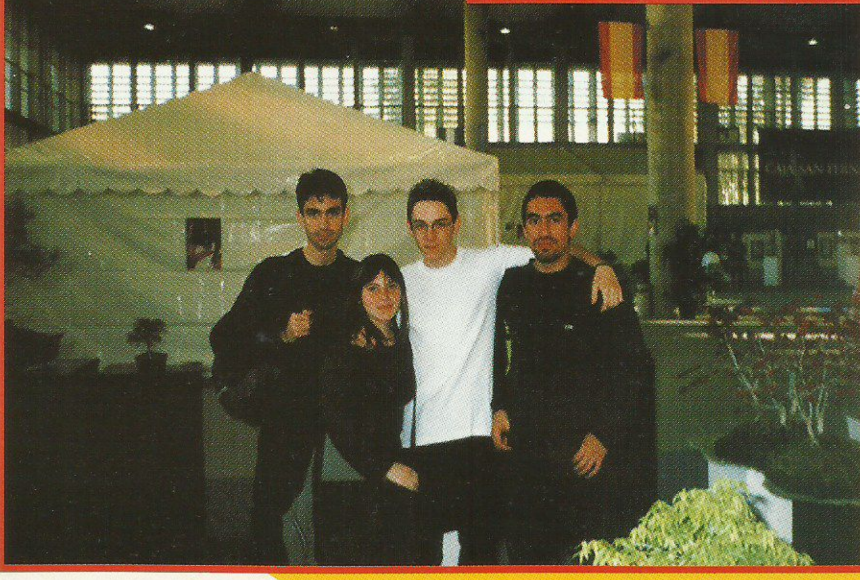
Por lo demás, las salas de proyecciones fueron un desastre: aparte de que no tuvieron mucho público, estaban montadas dentro del edificio principal en unas carpas de lona. Esto hacia que la gente hablando fuera y el ruido del karaoke impidiesen que te enterases de la misa la mitad. Y hablando del karaoke, eso sí que me gustó. Sobre todo cuando unas crías de seis o siete años entonaron la canción de *Sailor Moon* sin papel y clavaron cada palabra con unas vocecillas idénticas a las de las seiyuus japonesas. Un cielo de niñas que, para colmo, iban muy bien disfrazadas de esta serie. ¡Ah! Y por si alguien tenia alguna duda, sí, fueron ellas las ganadoras del concurso.



Por último, y a lo que a disfraces respecta hubo muchos, pero poca gente disfrazada con ellos. Es decir, los organizadores (que fueron casi los únicos en participar) lo hicieron cada día de un personaje diferente y por lo general, bastante bien. Una pena que yo no lo pudiese hacer de *I"s* como me hubiese gustado, otra vez será.

LORENA PÉREZ "TSUKI"


tsuki@sushi.co.jp



18º SALÓN DEL CÓMIC

De mal en peor

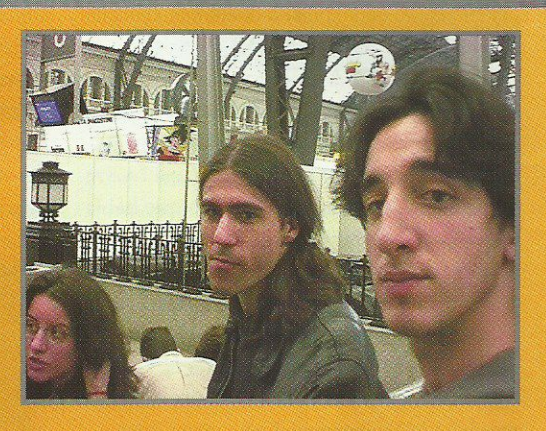
Los salones del cómic tienen un cierto encanto, las mil y una argucias de los fanzineros para intentar colarte su publicación, los chavales, y no tan chavales, corriendo de stand en stand para pillar el material antes de que se agote, los ruidosos trenes que llegan, las palomas que se cagan encima del art book que te acabas de comprar... Todo ello hace que año tras año tengamos una inevitable cita con el Salón del Cómic, el cual pasamos a comentar como este año (y tantos otros) se merece...

Una vez más la **Estación de Francia** de Barcelona fue testigo de la más importante concentración de fans de cómic en España, aunque no por ello la mejor... Y es que en cada edición el nivel del evento baja muchos puntos. El tema de la discriminación del cómic nipón ya está muy trillado y no merece la pena que lo tratemos más. Pero este año, mucho más que los otros, el salón no era más que un mercadillo. Para empezar no hubo proyecciones, algunos de los fanzineros que habían contratado stand no recibieron pases y tuvieron que pagar la entrada, solo se invitó a dos autores extranjeros (**Jeff Smith**, de *Bone* y **Jamie Delano**, de *Animal Man* y *Capitán Britania* entre otras), las mesas redondas no se anunciaban... Y hablando de mesas redondas... una de ellas trataba de la nueva oleada de revistas de información sobre cómic, y no solo no se invitó a ninguno de los redactores jefe de **ARES** (principal protagonista de la susodicha oleda) si no que ni tan siquiera se nos informó de que fuera a tener lugar.

De comer aparte es la guía del Salón, que solo fue publicada en catalán, y me parece muy bien que se publique en esta lengua, siempre y cuando se haga una versión en castellano para la gente de fuera, es una cuestión de respeto... Más que "salón

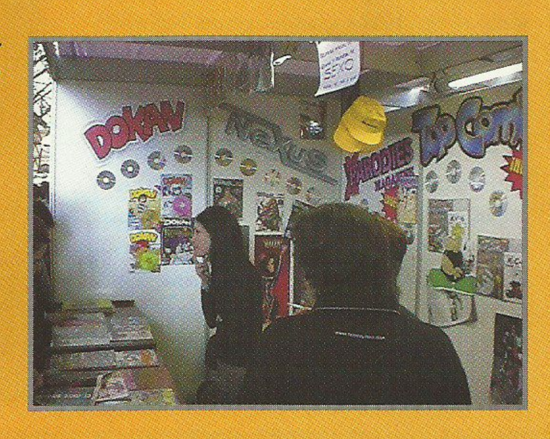


A la izquierda la entrada del Salón, custodiada por feroces enviados del Ficomic, dipuestos a evitar por todos los medios que entres, aunque tenga pase... Casi te miraban mal al entrar...
A la derecha vuestro correero (el del centro), que después de publicar su foto sin avisar va a dejar de hablarme...





A la izquiera podéis observar que la fiebre *Pokemon* alcanza a chicos y grandes por igual.



A la derecha una vista de nuestro stand, con el jefe y Vanesa, una de las secretarias.

internacional del cómic" debería llamarse "salón regional del cómic".

Y si la organización ha sido nefasta, el trato al público no ha sido precisamente amable. Los guardias de seguridad de la puerta deberían aprender a pedir por favor que les enseñes la acreditación en vez de intentar arrancártela de la chaqueta. Una auténtica vergüenza.

De todos los salones que recuerdo este ha sido sin lugar a dudas el peor.

El mal hacer y la dejadez de **Ficomic** se nota en cada edición, el ambiente de este salón dejaba mucho que desear, tan apenas se veía gente disfrazada o berreando, y es que los frikis se cansan de organizar las actividades que debería hacer **Ficomic**...

A decir verdad el único atractivo del salón eran los puestos de venta, que tampoco ofrecían nada que no se pueda comprar cualquier fin de semana de viaje a Barcelona... y pagar las 650 pelas de la entrada para poder volver a desembolsar dinero debería esta tipificado como timo.

Por mi parte, de haber sabido la perspectiva que se avecinaba, no habría acudido al Salón si no hubiera tenido que cumplir obligaciones de empresa.

Pese a la baja calidad del evento suele valer la pena acudir, tan solo porque es una excusa para reunirse con los colegas de otras ciudades con los que igual no te vuelves a encontrar en todo el año.

ENTONCES, ¿HABÍA ALGO QUE VALIERA LA PENA?

La exposición dedicada a **Schulz** (el creador de Charlie Brown y Snoopy) no estaba mal, aunque si no se es fan del autor deja bastante indiferente.

Tampoco la organizada por **Kiss Cómics** se podía dejar de visitar, aunque atención, el carácter erótico de los cómics e ilustraciones de dicha casa no permitían la entrada a menores de 18 años.

Los stands que personalmente más me gustaron, y alrededor de los cuales me habría pasado gustoso todo el salón, fueron elde *El hombre mosca* y el

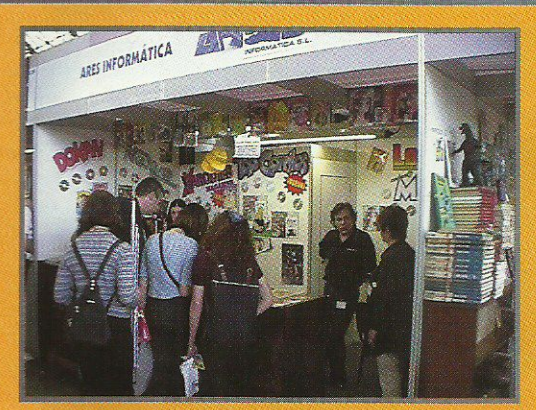
Tal vez Ficomic debería contratar a aficionados para que organizaran actividades interesantes, ya que ellos no demuestran interés alguno por hacerlo.

de la peña de Cornellá, en los cuales reinaba el buen rollo, la música alta y las litronas.

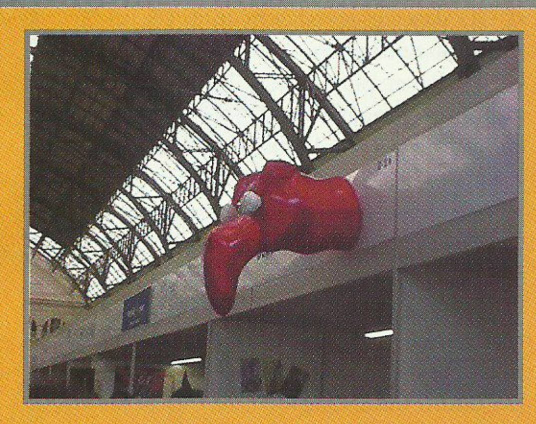
Se echó mucho de menos la birra gratis que otros años ofrecía el stand de Granada y que le otorgó un sensacional protagonismo en anteriores ediciones, convirtiéndolo en uno de los stands más visitados a pesar de que prácticamente no tenían material a la venta (algunos fanzines).

Pero como son buena gente tampoco se lo vamos a echar en cara. Este ha sido durante los últimos salones un stand que no se podía dejar de visitar, y en esta ocasión tampoco había que perdérselo.

Los fans del J-Pop pudieron acercarse al stand de **ML-J-pop**, donde nuestro **Pako** se pegó todo el santo día poniendo vídeos.

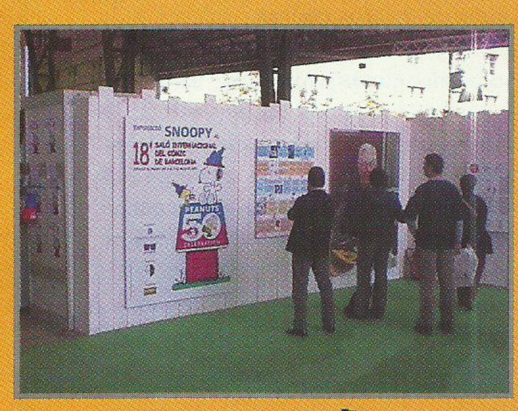


A la izquierda otra vista de nuestro stand (somos unos chupacámaras), con unos cuantos lectores. Esa cosa de la izquierda es la cabeza del dragón de *Bone*, un cómic americano que no deberíais perderos por nada del mundo (y si no vosotros mismos).





A ambos lados la exposición dedicada a Schulz. Algunas ilustraciones, datos biográficos y televisiones mostrando los dibujos animados la componían. Aunque también se realizaba un espectáculo musical a horas determinadas.



"El mal hacer y la dejadez de Ficomic se nota en cada edición, el ambiente de este salón dejaba mucho que desear"

Tampoco tiene desperdicio la ya habitual actuación del domingo por la tarde de **Los Mojinos Escozíos** en el stand de **El Víbora**.

NOSOTROS

Nuestra presencia fue bastante modesta, un stand sencillo donde vendíamos las revistas y atendíamos a lectores, dibujantes y demás... Bueno, y **Lázaro** firmó autógrafos (¿cuándo aprenderíes...?).

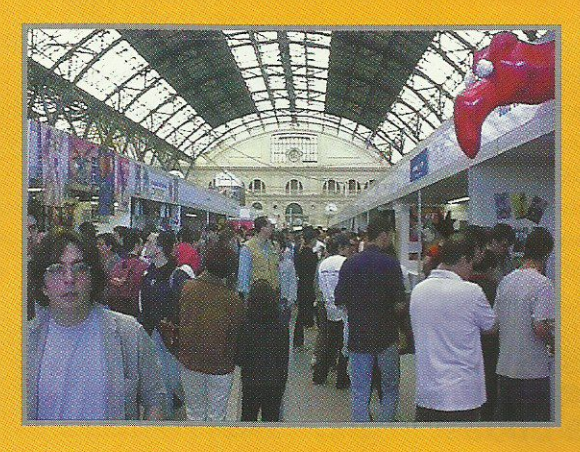
Estrenamos nuestro último lanzamiento, **Top Cómics**, una revista dedicada íntegramente al cómic americano que dirige ese impresentable que tengo a mi derecha, bueeeeeeno, vaaaaale, el siempre eficiente **David Domínguez** (el dinero en billetes no consecutivos y sin marcar, por favor).

A causa de un fallo de coordinación, que en realidad nos benefició, tuvimos 4 cámaras de vídeo, así que en el CD de cada revista encontraréis un vídeo distinto ¡hazte con tod...! (ops... se me ve el plumero...). También os ponemos algunas fotos.

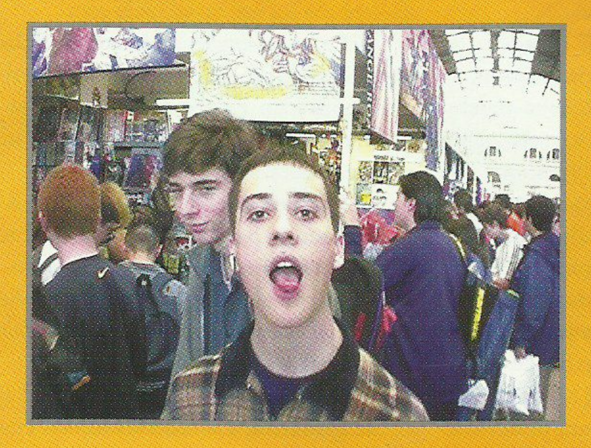
Por mi parte solo tengo una aclaración que hacer, no iba disfrazado de **Matrix**, de hecho no iba disfrazado ¿vale?. Que me cansé de repetirlo...

En fin, vosotros mismos podréis comprobar, si le echáis un vistazo al vídeo del CD y lo comparáis con el del **Salón del Manga** pasado, todo lo que os he comentado. Por último, antes de dejaros con una colección de fotos y sus respectivos comentarios, solo me queda lanzar un saludo al inigualable **Mak** el "arquitecto" (sí, el que escribe en *Minami*), que nos alegró la juerga de la noche del sábado y nos deslumbró con su inagotable saber, tenemos que repetirlo el próximo Salón...

Jorge Orte
jorge@aresinf.com



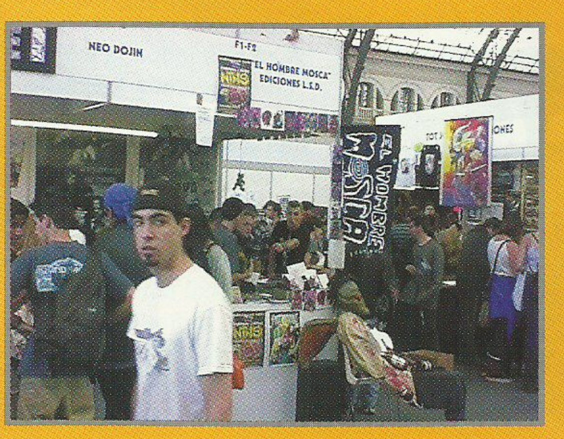
Como podéis ver, gente no faltaba. Las calles laterales estaban siempre abarrotadas, lógico si pensamos que son en las que más tiendas había. Si se quería ir de punta a punta del Salón lo mejor era ir por la calle central, más ancha y despejada.



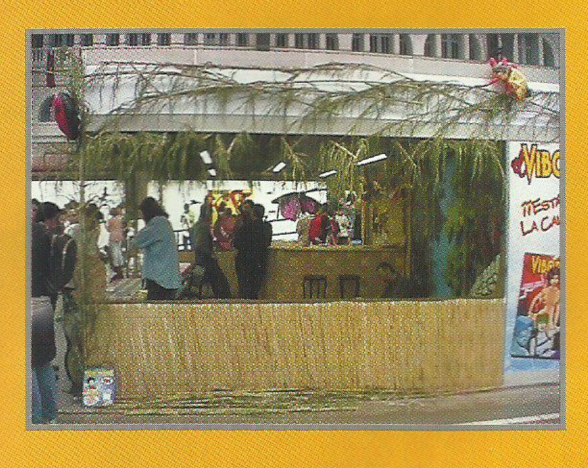
Este ha visto demasiado Evangelion y se ha quedado pasmado. Eso demuestra lo malo que puede ser el manga... Es broma, es un colega que también va a dejar de hablarme cuando se vea en estas páginas con esta cara...



Y aquí está nuestro incansable Pako, Ferviente promotor del J-Pop, en el stand donde se pasaban vídeos de cantantes y grupos japoneses.



El Hombre Mosca es habitual de todos los salones, este año se trajeron un queso gigante que daban a probar a todo dios. Seguro que potencia los efectos de alguna droga o algo, conociéndoles...



A la izquierda el stand de El Víbora, donde más tarde actuarían Los Mojinos Escozíos.

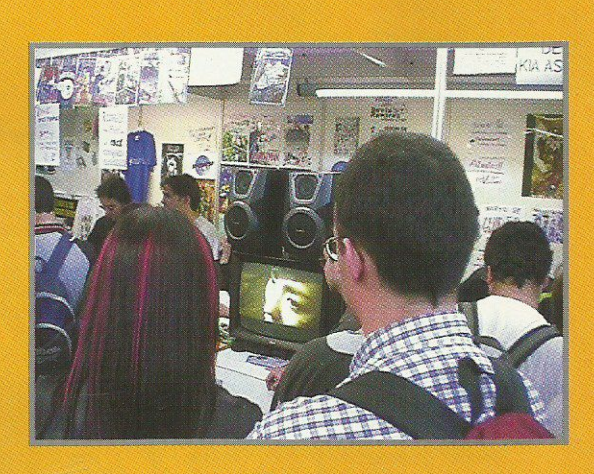
A la derecha unos de los pocos frikis que se decidieron a ir disfrazados





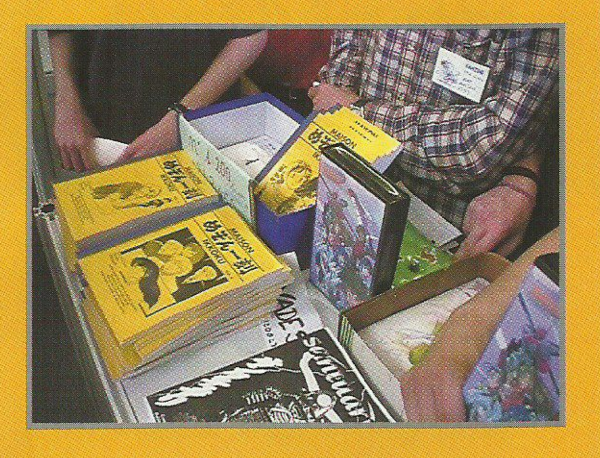
A la izquierda una vista cualquiera del Salón.

A la derecha la cabeza de Pako observando un vídeo de J-Pop.





En estas dos fotos podéis ver el tipo de material que vendían los aficionados en sus stands, fanzines y material de segunda mano.





A la izquierda el stand de Manga Films, más modesto que en anteriores ediciones, pero siempre igual de abarrotado.

A la derecha un curioso dibujo que colgaba de la pared de un stand de fanzines.



AI NO AWA AWA AWA

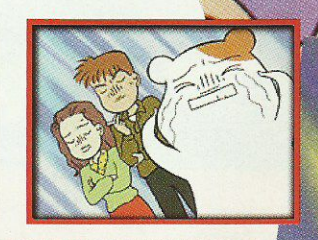
MODERN LOVE'S SiLLINESS



Portadas de algunos de los DVDs que recopilan la serie.







Tras el éxito de KareKano y Love&Pop, Gainax decidió atacar de nuevo con un nuevo anime, aunque como siempre, algo raro se traían entre manos. Fueron tres años de duro trabajo para sacar a flote una serie de historias bajo el título de Modern Love's Silliness ("La tontería del amor moderno"), un ácida crítica dirigida a las jóvenes oficinistas japonesas.

Modern Love's Silliness (*MLS*) apareció en canal privado entre principios de agosto y finales de septiembre de 1999. Su emisión fue seguida de una gran expectación a pesar de que, como veremos, algunas partes tuvieron que ser censuradas por su contenido, y es que, lejos de sus anteriores trabajos, esta vez a **Anno** le ha dado por mostrar la realidad en su forma más cruda.

ARGUMENTO

Basado en tres populares manga dirigidos al público femenino, *MLS* es una historia sobre las relaciones afectivas de las OL (Officer Lady), es decir, chicas de alrededor de 25 años que o bien no se han casado o bien tienen una relación bastante lejana con su actual novio.

La primera historia, y tal vez la más atrayente, se llama "Ebichu se ocupa de la casa". Está basado en una obra de la mangaka **Itoo Risa** serializado en *Manga Action Pizazz*, y bajo la dirección de **Moriwaki Makoto**, cuenta con 24 episodios. Caracterizado por sus altas dosis de violencia, algo de sexo, y un lenguaje que tuvo que ser suavizado en su emisión televisiva, que sin embargo permaneció sin alterar en la edición que salió a la venta, cuenta la historia de una oficinista solitaria, cuyo novio no sirve para nada (el nombre de éste es Kaishonachi, "sin utilidad"). Con sus venticinco añitos, todavía estar sin casar, algo mal visto en Japón, y su relación con Kaishonachi es cada vez más distante. De hecho, parece más importante para ella su vibrador verde que su novio. Por medio está Ebichu, una hamster que se encarga de las tareas caseras y que, aunque intenta hacerlo todo bien, siempre acaba recibiendo (haceros la idea que recibe en un episodio más que Kenny en todo *South Park*). Por lo que respecta al novio, cada vez que hace el amor con la propietaria de la casa se fuma un pitillo y se va corriendo al trabajo. En palabras de sus creadores, "es el típico eyaculador precoz que constantemente está ligando con las chicas de su trabajo, y que prefiere el 'estilo perro'". Aún más, la decisión de ofrecer este tipo de personaje es que "se trata del tipo de hombre con el que



mejor se identificarán los espectadores masculinos". Está claro que no se cortan con nada. Las voces que encontramos en esta primera historia, aderezada con una conversación Ebichu-Anno en su edición comercial, son las de **Mitouishi Kotono** como Ebichu (Misato Katsuragi en *Evangelion* y "voz" en *Love&Pop*), **Tomizawa Michie** como la propietaria (Hino Rei en *Sailor Moon* y Matsuzaka Ume en *Crayon Shin-chan*) y **Seki Tomokazu** como Kaishonachi (Suzuhara Touji en *Evangelion*, con su característico acento).

Combinando su emisión con la de la primera historia, se sitúan las dos siguientes. La primera es "Aquí llega Koume", de la mangaka Aoki Mitsue y bajo dirección de Kume Issei, narra en 12 episodios la pobre vida de Koume, una oficinista de la Caramel Ribbon Inc., empresa de diseñadores. Es la historia de sus días y sus noches, bajo el humor de Osaka, de las relaciones afectivas que surgen entre Koume, Kimi y Kumi, trabajadores todos ellos de una compañía de Kansai e intentando vender desesperadamente sus diseños. Aunque para mayor autenticidad se utilizaron seiyuus de Kansai (Yamazaki Wakana como Koume, Amano Yuri como Kimi, o Ishii Kouji como el jefe afeminado del que se enamora Nakatani (Onozaka Masaya)), el espíritu está algo alejado de la anterior historia y no se muestra tan dinámica. Tras estos doce episodios, siguen otros doce que conforman la tercera historia de *MLS*, "Pequeña Mujer Enamorada", la divertida historia de una familia aparentemente normal. Shizuka (Jinguji Yayoi), la hija menor de la familia Kawamura, lleva ocho años trabajando. Vive en casa y no presenta signos de matrimonio. Como contrapartida está Ikumi (Araki Kae), la más joven, universitaria, y con novio. Su madre (Naka Tomoko) está preocupada por la situación de su hija mayor, ya que, tan mayorcita, todavía no se ha casado. Para solucionar esto, intenta animarla invitándola a dar una charla en la boda de un amigo.

ASPECTOS TÉNICOS

Aunque a primera vista el grafismo es totalmente soso, muy cercano a *Crayon Shin-Chan*, lo cierto es que se pasaron tres años decidiendo sobre este aspecto, hasta que se les ocurrió poner fondos vacíos como los del manga y objetos más simples, y vieron que les quedaba bien -_-¡. La serie, que actualmente consta de 24x12x12 episodios, había sido programada a 48x12x12, pero con tantos problemas decidieron reducirlo. Según lo que nos cuentan los miembros del staff en su página web (http://www.gainax.co.jp) las conversaciones previas a la grabación fueron un cachondeo aún mayor al de la serie en sí, y también bastante subiditas de tono. En lo que a la música respecta, los lyrics corren a cargo de **Itoo Risa**, la misma mangaka de "Ebichu se ocupa de la casa", que ha dotado a la canción del mismo tono que toda la serie. El título de este primer opening es "Nanda-ka na" (Esto o eso) y está interpretado por la seiyuu de Ebichu. La música corre a cargo de **Minami Toriyama** y, en los siguientes openings, de **Caramel** (C-B-A) y **24COLORS** (Princess Lipp). Como ending, se estableció uno general (Kumo kumo Gakeni Konmatakeyafu), también de **Minami Toriyama**.

CONCLUSIÓN

Sin duda, y viniendo de **GAINAX**, está claro que estamos ante una obra más que interesante. Continuando con su línea previa de crítica social, iniciada con *Honneamise no Tsubasa (Royal Space Force)* y *Otaku no Video*, esta vez nos encontramos con un mensaje más directo hacia las jóvenes oficinistas japonesas, mostrando las cosas tomo son, y es que, sin duda, la serie debió resultar como un cántaro de agua fría o algo peor a muchas personas en Japón. La violencia inicial y el sexo no son más que excusas como ya lo fueron previamente para criticar la forma de amar que tiene la juventud japonesa, transtornando los antiguos valores tradicionales y retomando la mentalidad establecida por América tras la Segunda Guerra Mundial. *Anno dixit.*

César Guarde
shiza@jax.zzn.com

Los videojuegos son un mundo muy cercado al del manga, y de hecho tienen muchos aficionados comunes. Por otra parte, la gran mayoría de los otakus se sienten atraídos por la cultura japonesa... ¿Y si hubiera un videojuego que nos mostrara el día a día japonés? Lo hay, y por eso escribimos sobre él...

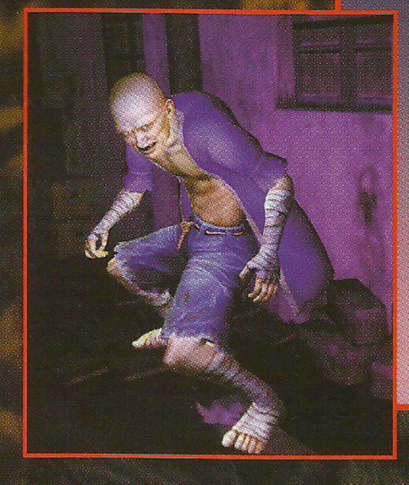
Shenmue no es que sea un simulador de vida real, es una aventura en la que vengaremos la muerte de nuestro padre, sólo que para hacerlo más realista tendremos que "vivir", cosa que no se suele hacer en los demás videojuegos. El padre de Ryo, nuestro personaje, es un maestro de artes marciales que muere a manos de un misterioso hombre chino que busca un espejo. El padre de Ryo se niega a indicarle donde está, lo cual le proporciona una soberana paliza, y entonces aparece nuestro héroe, que tratará de pelear, pero acabará con la mano del malo maloso en el cuello a punto de partírselo. Ante tal perspectiva el padre de Ryo le dirá donde se esconde el misterioso espejo, tras lo cual morirá.

Entonces comienza la aventura, deberemos buscar al asesino y vengar la muerte de nuestro padre el "cómo" es cosa nuestra... Iremos aprendiendo técnicas de artes marciales para pelear, y tendremos que ganar dinero para poder comprar cosas que nos ayuden en nuestra investigación. De esta forma, mientras preguntamos a la gente y averiguamos cosas nos veremos obligados a trabajar para ganar dinero, y a comer para no morirnos de inanición... En definitiva, el tiempo transcurre, más rápido que en nuestro mundo eso sí... y en ocasiones no tendremos nada que hacer hasta que sea la hora a la que hemos quedado con alguien, la solución es irnos a los recreativos a echar unas partidas y hacer tiempo, como la vida misma. También hay cambios de clima, llueve, hace viento, se hace de noche... y nuestro protagonista tiene que dormir para no caerse redondo.

SHENMUE



Casi cada año hay uno o dos videojuegos "históricos", ya sean Final Fantasy, Metal Gear, Dance Dance Revolution... lo que sea. Y claro, salen nuevas consolas... necesitarán tener uno de esos videojuegos, en el caso de la Dreamcast nos topamos con la última bomba, Shenmue, un juego del que hablamos por sus elevadas dosis de cultura japonesa.

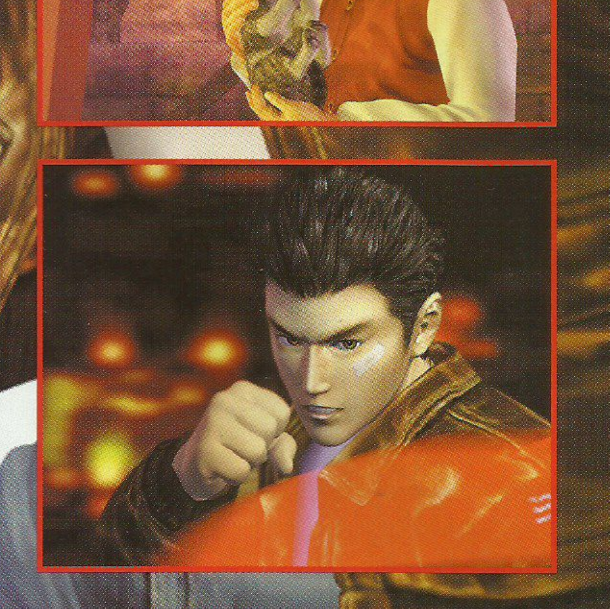




DETALLES

Lo más destacable del juego para un otaku no aficionado a los videojuegos es el entorno donde se sitúa la acción, al principio apareceremos en los suburbios de una ciudad japonesa de 1986, donde está nuestra casa y el dojo de la familia. Es decir, que pasearemos entre casas tradicionales (como la de Ranma), puestos de ramen, pequeñas tiendas… La visión es encantadora, y podemos tirarnos muchísimo tiempo enredando con las cosas que vemos sin preocuparnos del objetivo del juego. Y es que esa es otra característica de **Shenmue**, se puede tocar casi todo. Si vemos un armario podemos abrir todas las puertas y cajones para ver lo que hay dentro (aunque lo de dentro quizás no podamos cogerlo), si pasamos por la cocina podemos sostener en la mano y examinar cualquier cacharro, aunque no tenga función alguna en el juego. Aprovechando las capacidades gráficas de la **Dreamcast** los escenarios están llenos de estos detalles que, todo hay que decirlo, acabarán aburriéndonos cuando llevemos varias horas enredando con ellos.

Por otra parte, al no ser japoneses se nos escapan muchas cosas. Por ejemplo, al principio del juego encontraremos una especie de **7eleven** que es muy conocido en Japón. Al entrar en él escucharemos la música de sus anuncios de la tele. Si nos acercamos a una máquina de refrescos de **Coca-cola** veremos un tipo de **Fanta** que no hay en España, la **Fanta** de uva (si vais a Japón tenéis que probarla), que solo se encuentra en Japón y Alemania. Todas estas cosas igual os traen sin cuidado, pero a los más frikis nos emocionan muchísimo…



LA SAGA

Volviendo un poco a lo que es el juego diremos que está concebido como una superproducción. Actualmente ha salido a la venta en Japón el primer episodio de 20, y son tres GD-ROMs que duran más que el conejito de **Duracel**… Vamos, que hay *Shenmue* para rato. El novedoso sistema de juego (explicado por **EM3** en la *Dokan* 15), junto con la elevada calidad gráfica y la historia (que podría ser el guión de una película de cine) han convertido a **Shenmue** en el juego del momento. Las intenciones de **SEGA** son que la gente se compre una **Dreamcast** solo para poder jugar al *Shenmue*, y el caso es que lo han conseguido incluso fuera de Japón (yo he picado). Ahora solo queda esperar a que lo traduzcan a un idioma inteligible y podamos así disfrutarlo por completo…

Jorge Orte
jorge@aresinf.com

ASHEN VICTOR

Un anexo para Alita

Yukito **Kishiro** creó un mundo post-apocalíptico en el que una de las mayores diversiones es un deporte llamado Motorball. Se trata de una competición en la que los participantes corren en una pista deslizándose sobre dos ruedas que forman parte de sus piernas (cibernéticas, por supuesto) y luchan por hacerse con una bola. El objetivo es llegar a la meta con la bola y tratar de ser lo menos despedazado posible.

Alita participó durante un tiempo en este juego, siendo una de las favoritas de los espectadores, y al parecer esa parte de la serie tuvo bastante éxito entre los lectores de la serie, también se trataba de la parte más comercial. También puede ser que **Kishiro** considerara que todavía quedaba mucho por decir del Motorball, el caso es que decidió escribir una nueva historia sobre este deporte.

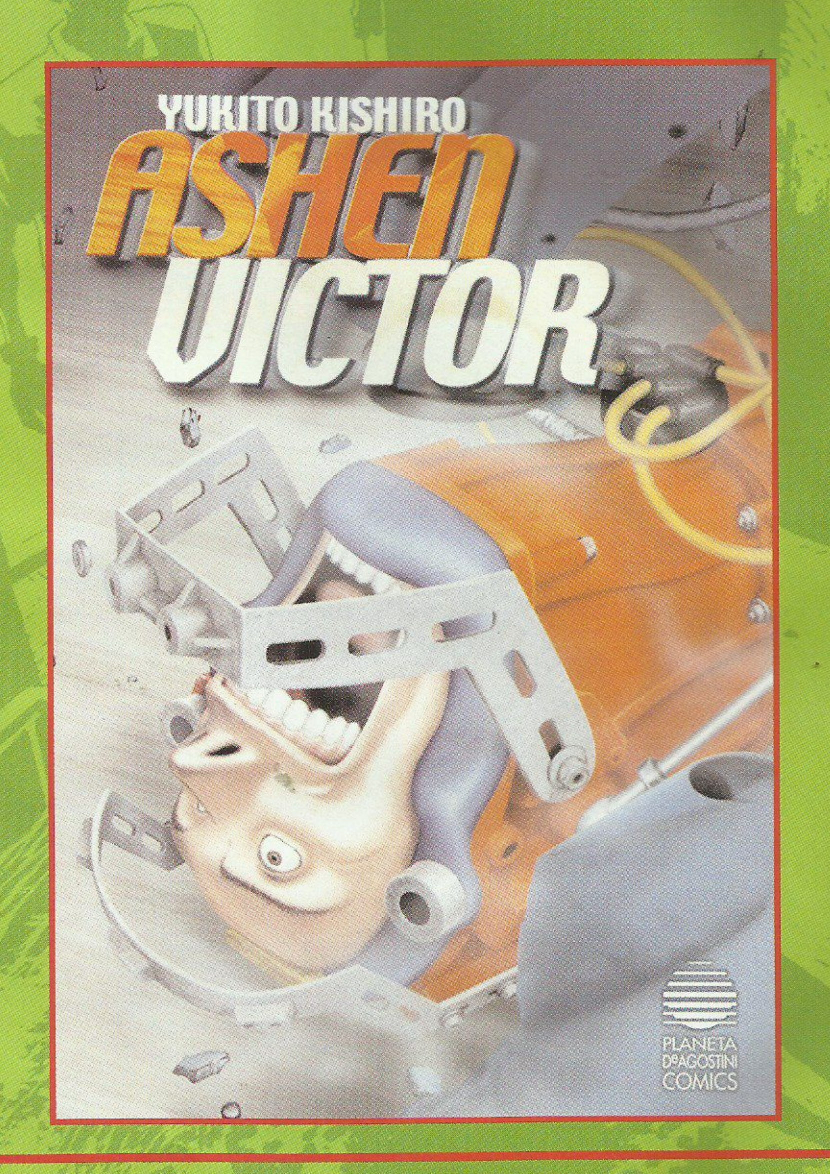
Se nota una gran evolución en el dibujo desde *Alita*, en *Ashen Victor* podemos observar una importante influencia de *Frank Miller*, tal vez *Kishiro* quisiera homenajear al genial autor americano. Las ilustraciones están básicamente compuestas por manchas negras o blancas, si tonalidades de gris, a excepción de unas pocas tramas utilizadas con mucha prudencia.

LA EDICIÓN DE PLANETA

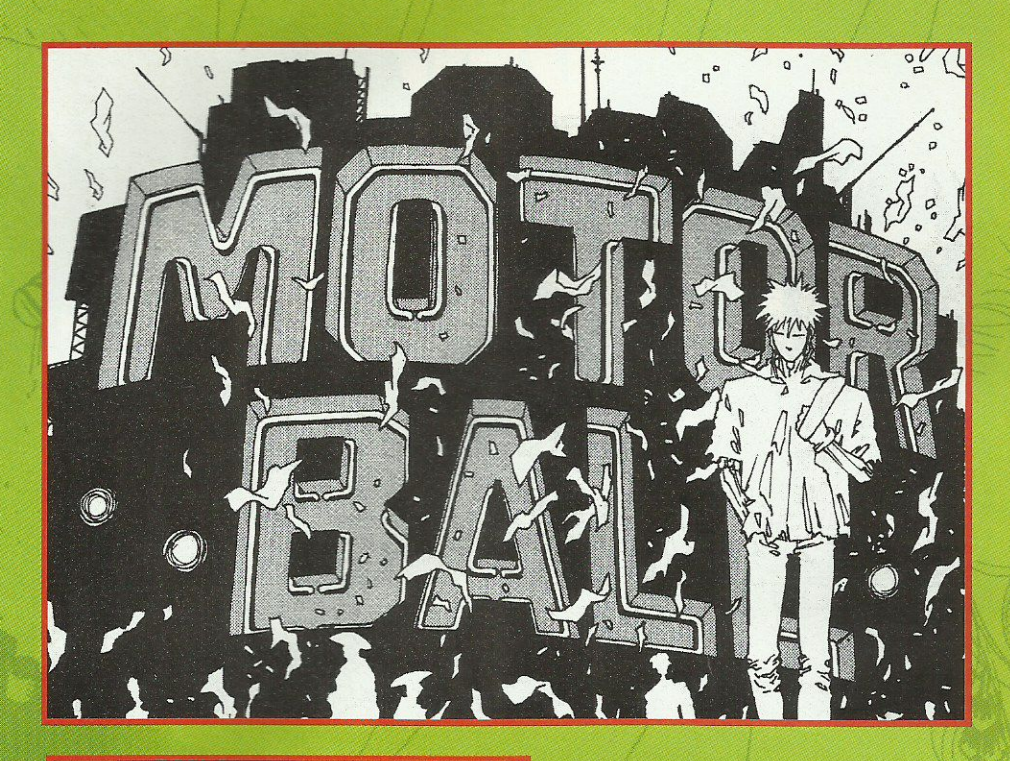
Planeta DeAgostini decidió publicar *Ashen Victor* y presentarla en el pasado **Salón del Cómic de Barcelona**. El formato elegido fue el de Biblioteca Manga, aunque con más páginas para poder editar un único número al precio de 850 ptas. Una sabia decisión, partir la obra por la mitad sería poco menos que una herejía. 125 páginas componen la obra, que de haber sido más larga tal vez no había conseguido mantener la calidad.

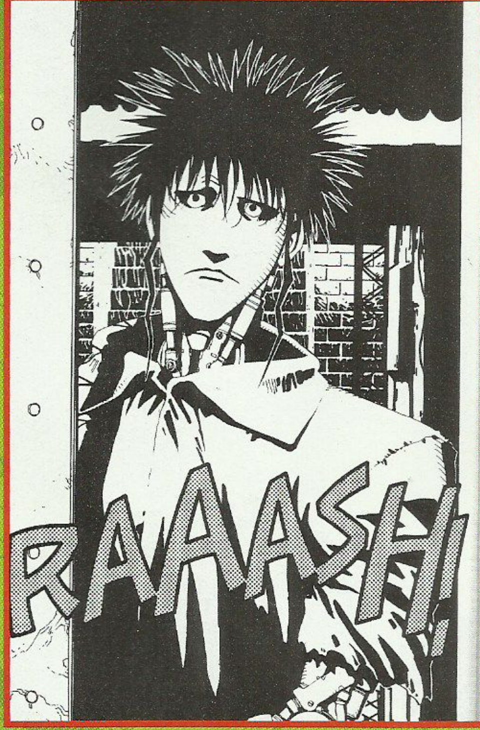
LA HISTORIA

Como decíamos, se basa principalmente en el Motorball, aunque también tiene un mensaje sobre las drogas y las consecuencias de abusar



Yukito Kishiro no es un autor que se le ocurra a uno si le piden nombres de mangakas famosos. En cambio Alita, su obra más famosa, es bien conocida en nuestro país. Se publicó entera, lo cual indica que las ventas eran satisfactorias, sin embargo tan apenas se oía hablar de ella. Para los otakus españoles ha sido una obra de excepcional calidad, no un fenómenos de masas que no dura ni medio año.







de ellas. Luego dicen que el manga es nocivo…

Snev es un nuevo corredor de Motorball que nunca llega a terminar las carreras. Siempre se le aparece un misterioso corredor fantasma y el shock hace que caiga y resulte despedazado. Ese corredor era un espectador que saltó a la pista en la primera carrera de Snev, fue atropellado por nuestro protagonista, que acabó hecho trizas por la caída y el impacto.

"puede ser que Kishiro considerara que todavía quedaba mucho por decir del Motorball..."

Beretta es una amiga de Snev, una prostituta, que le anima antes de las carreras. La última vez que se vieron le escribió al corredor un número de la suerte en la mano, el 90125. Beretta resulta asesinada, y lo que parece una simple matanza para grabar un vídeo snuff (muy habituales en ese mundo) empieza a mostrarse como un asunto bastante más turbio.

Snev tratará de averigua quien asesinó a su amigo, y cual era el motivo. Entre tanto descubre que ha estado siendo manipulado desde que empezó a correr en el motorball siendo usado como conejillo de indias para experimentar con una droga llamada adan, desarrollada a la vez que otra llamada accel. Accel es suministrada a Dolagunov, otro corredor que gana una carrera tras otra, en cambio Snev acaba destrozado en todas las carreras.

"en Ashen Victor podemos observar una importante influencia de Frank Miller"

Finalmente Snev consigue vencer los efectos de la droga en medio de una carrera, y no solo eso, si no que consigue batir todos los records del circuito, Beretta le había profetizado que el era "el elegido". Antes de acabar la carrera deberá enfrentarse a Dolagunov, pero el final ya no os lo cuento, que ya me he pasado tres pueblos.

CONCLUSIÓN

Ashen Victor es, como reza el subtítulo de este artículo, una especie de anexo de *Alita*, recomendable tanto para aquellos que siguieron la serie como para los que no. Por otra parte su característica de tomo autoconclusivo hace que terminemos de leerla con un buen sabor de boca, está claro que la historia no daba para mucho más y que alargarla haría que perdiera calidad. El precedente de *Alita* asegura en cierto modo unas importantes ventas a *Ashen Victor*, y ojalá sea así, tal vez **Planeta DeAgostini** decida seguir publicando títulos de calidad que sean mínimamente conocidos aquí en España, que eso de probar series a ver que tal está bien, pero no todos los meses.

Ashen Victor vió la luz hace un año más o menos en EE.UU., y en el pasado Salón del Manga del 99 salió a la venta una fanedición en castellano a base de fotocopias.

Morpheus

KEY THE METAL IDOL



VISIÓN GENERAL

Bueno, podemos empezar la explicación de *Key the Metal Idol* a partir del nombre de Key, la protagonista, en japonés su kanji es "Kii", que significa "Extraño"

Y extraña es la mejor definición de esta serie de OVAs y películas, no al nivel "ultramoderno" de *Lain*; sino más bien esa desasosegante sensación que existe en las tiendas cerradas y ocultas, llenas de viejas muñecas de madera, marionetas cubiertas de polvo, y viejos autómatas activados por cuerda.

Es difícil la sensación que uno tiene cuando ve esta serie, lo único que me habían contado era que se trataba de una serie sobre idol singers y robots.... Y no es así .. para nada, de lo que verdaderamente trata esta historia es de el espíritu humano, de la fuerza interior de las personas, de la amistad, y también del egoísmo y la ambición irracional tanto del dinero... como del conocimiento.

La historia de Key en realidad es bastante simple. Al principio Key es una robot, cuyo padre en sus últimas palabras le da el siguiente mensaje "*Si quieres convertirte en humana, tendrás que conseguir 30.000 amigos, amigos que rían por ti, amigos que lloren por ti*". Key, parte del pueblo en el que ha vivido hasta entonces hacia Tokio, dispuesta aun sin saber como a conseguir esos 30.000 amigos. y hay empieza la aventura.

No hay en *Key the Metal Idol* el menor asomo de comedia, ni siquiera de chistes, o momentos sosegados en los que la tensión o la tristeza se desvanezcan, es difícil no ver en la serie, conforme va avanzando, una nube negra que la va dirigiendo hacia un final trágico. ¿O no…? da igual, porque una vez empezado, cuando empiezas a verla, es sorprendente la forma en que los .OVAs van implicando al espectador, de alguna forma, los 30.000 amigos de Key, parece que los autores querían que ésta los consiguiese entre la gente que iba a acompañar a Key viendo la serie.

En su momento esta serie fue mas un experimento que una serie de anime al uso, en Japón el primer volumen se vendió por 1.000 yens (







unas 1.500 pesetas), cuando la salida habitual de una novedad en anime esta por encima de los 5.000 yens, finalmente se edito como una serie de 13 episodios y 2 películas finales.

En el apartado técnico la animación se adapta muy bien a la serie y una de las mejores que he visto, esto junto con una música excelente, en las canciones: enérgicas y vitales las de Miho, suaves y crípticas las de Key, y en la música ambiental, que ambienta perfectamente la melancolía, tristeza, y tensión de la serie.

PROTAGONISTAS:

Key: La protagonista principal, tras llegar a Tokio cree que la posibilidad para encontrar los 30.000 amigos que necesita es convertirse en una idol singer como Miho su ídolo Poco a poco en la serie se va descubriendo que dentro del alma de robot de Key hay algo más de que se ve a simple vista.

Sakura: Uno de los personajes trágicos de la serie, es la amiga de la infancia de Key, y la que mas le ayuda una vez esta llega a Tokio, a pesar de que no cree que Key sea un Robot, se preocupa por ella sinceramente y intenta que ésta consiga su sueño.

Shuichi: El perfecto buenazo, es el presidente del club de fans de Miho (no parece tener ningún trabajo aparte de esto), entre el y Sakura hay una amistad que va profundizando a lo largo de la serie. Shuichi se va implicando mas y mas en el misterio de Key, hasta empezar a formar parte de él.

Ajou: El malvado de la serie, es malo, es vil, hace el amor con muñecas, sádico, sin respeto ni por la vida, ni por las personas, ni por sus almas, ¿A que espera **Antena 3** para nombrarlo director de programación?

Miho: La imagen misma de la tragedia, es una idol singer de éxito en el exterior, pero por dentro... ¡ay! sólo una cáscara vacía. En cierto modo Miho es la imagen en el espejo de Key, una humana transformándose en robot..

OPINIÓN

Key the Metal Idol es una autentica obra maestra del anime, con drama e intriga a partes iguales: ¿Es Key verdaderamente un robot? ¿Cómo funcionan los robots de Ajou?, ¿Quién fue la madre de Key? ¿Por qué necesita 30.000 amigos para convertirse en humana?, ¿Cuál es la relación entre Ajo y el padre de Key?, ¿Dónde esta la verdadera Miho? Muchas preguntas que sin duda nos harán participar de la historia como si fuéramos parte de ella.

Para acabar voy a describir un pequeño momento de la serie, nunca me gusta dar argumentos detallados que puedan matar el interés que una persona tenga por ver un anime, así que creo que una visión de un momento es suficiente:

Un hombre cae desde la terraza de un hotel, ha caído asediado por los robots de Ajo, un piso mas abajo en la terraza esta Key, en su caída este hombre en un destello ve a Key, y al pasar junto a ella su brazo la agarra, Key sale despedida con el al vacío, rebotan en un saliente y resbalan por un toldo, el hombre cae y agarra con el brazo a Key, esta con su frágil cuerpo de niña intenta sujetarse, es inútil, no tiene fuerzas, el mundo en ese momento se convierte para Key simplemente en sujetarse, mientras la tensión en su brazo se va haciendo insoportable...

La gente en la calle ha visto lo ocurrido y tras los gritos de pánico ha enmudecido, todos ven en silencio como la niña esta justo al límite de su resistencia, con la desesperación de no poder hacer nada por ayudarla.

De repente... Un hombre hace lo único que puede grita "*ganbatte!!*" (resiste), y la gente de repente comienza a gritar animando a Key, pidiéndola que luche, que no abandone, que resista, con toda la fuerza de sus pulmones, como si gritando pudieran de verdad ayudarla, y yo mismo me descubro diciendo "*¡lucha!*", y estos gritos de ánimo llegan a Key... Y entonces...

Kalisto no baka!
Kalisto5@yahoo.com

Ficha Tecnica:

Historia/Dirección: Sato Hiroaki
Diseño de caracteres: Tanaka Kunihiko
Director de Animación: Ishikura Keiichi
Producción: Pony Canyon
Animación: Estudio Pierrot

Seiyuus:

Key: Iwao Junko
Sakura: Nagasawa Miki
Miho: Shibahara Chiyako
Ajou: Hayami Sho

ZENKI



La aparición del manga de Zenki, obra conjunta del dibujante Yoshihiro Kuroiwa y el guionista Kikuhide Tani, tuvo la virtud de refrescar un poco el ya trillado panorama de el manga de fantasía heroica y combate (Dragon Ball, Bastard...), en una obra que rezumaba originalidad y grafismo extremo.

El caso es que el manga tuvo una buena acogida por parte del público, y la serie fue adquiriendo popularidad, hasta el hecho de producirse varios videojuegos para **SuperNES** y **PC FX**. Como colofón una serie animada, que difería un poco en cuanto al manga, y la cual os voy a comentar.

EL ANIME

La serie de televisión consta de 51 episodios y fue producida por **Kitty Films** (*Ranma*, etc) para la TV de Tokio(*El Hazard: Wanderers*, *Metal Fighter Miku*, *Shin Seiki Evangelion*, *Slayers*, etc).

En general, cuenta con una animación aceptable, y una banda sonora nada despreciable, destacando sobretodo el enérgico opening *Vjara On!*.

Pero vamos a la historia que es lo que interesa:

Hace mucho tiempo existió en algún lugar de Tokio un monje llamado Enno Ozuno, que con el propósito de erradicar todo el mal que azotaba en la ciudad Guardiana y todo el país, invocó al lord de los demonios, Zenki.

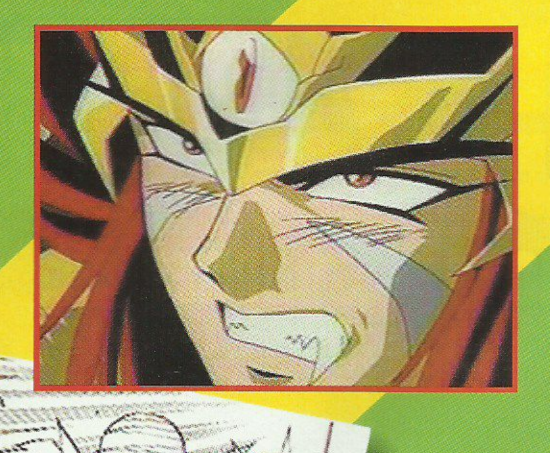
Enno dotó a Zenki de grandes poderes, los cuales controlaba gracias a su brazalete mágico, y que le impedía a Zenki atacarle, pues le mantenía encerrado en un cuerpo infantil(algo así como Lucer y Dark Schneider).

Gracias a Zenki, se consiguió derrotar a las fuerzas del mal, comiéndose las semillas de posesión que habían traído todo el caos.

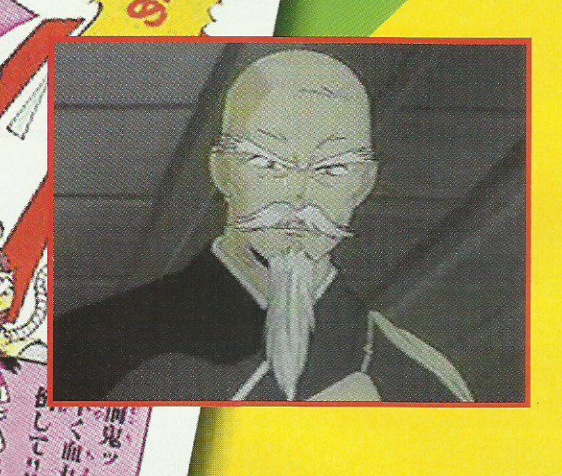
El caso es que poco antes de que acabase todo Ozuno fue asesinado por un demonio muy poderoso, y antes de morir, encerró a Zenki en una gran piedra sagrada, para que pudiese ser despertad cuando su ayuda fuese necesitada de nuevo.

Desde entonces han pasado 1200 años y 55 generaciones de la familia Ozuno.

Se nos presenta a Chiaki, la última descendiente de la familia, que aparte de llevar la vida normal de una chica de su edad, ayuda a su abuela Saki en el mantenimiento del templo de Ozuno, y la custodia de la piedra de Zenki.









El caso es que de pronto la paz es de nuevo amenazada, cuando dos enviados del mal liberan una semilla de la posesión que se encontraba protegida en el templo.

Esas dos personas son poseídas por la semilla convirtiéndose en un terrible monstruo bicéfalo con una cabeza de tigre y otra de lobo. Pronto el monstruo comienza a destrozarlo todo y se dispone a atacar a Chiaki.

En ese momento aparece un brazalete en su muñeca, y Saki, que se da cuenta de ello, le pide a su nieta que recite un conjuro, esta lo hace, y Zenki es liberado de su pétrea prisión.

Pero hay un problema, Zenki esta en su forma infantil, ya que Ozuno tomó la precaución de mantenerlo así por si era liberado en tiempos de paz.

De este modo está indefenso, no tiene nada que hacer contra el monstruo.

Tras un ritual, ayudado por Saki, consiguen devolverle a Zenki su verdadera forma de Shikigami, con la que derrota fácilmente al monstruo y devora la semilla de posesión.

Tras esto, cuando parece que Zenki va a revelarse contra Chiaki, de pronto vuelve a la forma de demonio infantil, gracias a la acción del brazalete, convirtiéndose en su sirviente.

La aparición de Zenki es una señal, la señal de que la reina de la oscuridad está planeando dominar el mundo, y con la ayuda de sus maléficos sirvientes planea liberar las 108 semillas de posesión que quedan en la tierra.

Pero para impedirlo estarán ahí Chiaki y Zenki.

PESONAJES:

Zenki: es el lord de los demonios, fue invocado por Enno Ozuno para luchar contra el mal y encerrado posteriormente por el mismo en una roca.

Al cabo de 1200 años es liberado por Chiaki, una descendiente de Ozuno, y condenado a servirle, siendo su poder limitado a una forma infantil por influjo del brazalete mágico.

En su forma infantil es un pequeño demonio indefenso y algo molesto.

En su forma verdadera es un perverso, cruel y engreído demonio sin sentimientos, cuya única diversión es asesinar y comer semillas del mal.

Zenki permanece unido a Chiaki, pues es esta la única que puede devolverle su verdadero cuerpo.

Chiaki: es la 55 descendiente de Enno Ozuno, tiene 14 años y vive con su abuela Saki en el templo de Ozuno.

Chiaki es quien libera a Zenki de su prisión y quien lo controlara gracias al brazalete mágico.

Conoce varios hechizos, como el del viento, del fuego, y el que le permite invocar a Zenki.

Se pasa todo el día peleando con el pequeño Zenki, aunque en el fondo le aprecia mucho.

Soma Miki: es un monje de la tribu de Kagikoya que dedica su vida a buscar y hacer desaparecer las semillas de posesión que hay por toda la tierra.

Sus armas son un collar, y una espada.

Saki: es la abuela de Chiki, y la encargada del templo de Ozuno, cuida de Chiaki y le enseña hechizos mágicos.

Jukai: es el tío abuelo de Chiki, y hermano de la abuela Saki. Tiene un templo en la ciudad guardiana, y maestro de Kuribayashi

Aunque es un monje es bastante ambicioso por el dinero, aparte de un viejo verde, que se pirra por las jovencitas

Kuribayashi: es un monje aprendiz de Jukai. En una ocasión fue poseído por una semilla del mal.

Karma: es la reina de la oscuridad y ama de los tres hechiceros, a los que ella llama los hijos del Karma, Gowla, Guren y Anju.

Karma es la que armará todo el cotarro de la historia

Oh Ta Kiu

NO TE HAN TIMADO

No todo el mundo sabe que no todos los países utilizan el mismo sistema de vídeo, sí, el VHS se ha convertido en un standard, pero además existen varios sistemas incompatibles entre sí. Los más conocidos son el PAL y el NTSC, en España también conocemos el SECAM, por ser utilizado por nuestros vecinos franceses.

Si compramos una cinta de un sistema distinto al nuestro no podremos verla, salvo que tengamos un vídeo multisistema.

En España utilizamos el sistema PAL, al igual que en casi toda Europa, pero en Asia y América se utiliza el NTSC, lo cual quiere decir que no podemos ver películas importadas de Japón o EE.UU.

Los motivos de que existan estos formatos incompatibles entre sí son diversos, las compañías investigan y patentan tecnologías, y posteriormente exigen un pago a otras compañías por utilizarlas. Entonces las otras compañías deciden investigar por su cuenta para poder cobrar también por las tecnologías descubiertas. Normalmente se tiende a usar sólo un formato, pero las diferencias entre los sistemas PAL y NTSC benefician a las distribuidoras de vídeo, asegurándose de que muy poca gente comprará una película que ya está a la venta en EE.UU. pero que aún no ha sido estrenada en cine en España.

UNA SOLUCIÓN QUIERO

Adquirir un vídeo multisistema. Cada vez hay más en el mercado, y a precios más asequibles. La mayoría de los de precio superior a 60.000 ptas. pueden leer PAL, NTSC y SECAM, aunque eso no quiere decir que sólo por ser caro lo haga. Informaros en tiendas y grandes almacenes sobre los modelos que tengan en stock.

Si tenéis dinero para comprar un vídeo probad a dar la brasa a vuestros padres insinuando que el vídeo está viejo, hace ruidos o se ve mal... Cuando consigáis convencerles aseguraros de que eligen el modelo adecuado.

NTSC Y PAL

PARA EVITARNOS LAS SORPRESAS...



Por fin nos han llegado esas cintas que pedimos a un fansub que encontramos por internet. Han tardado lo suyo, pero el caso es que han llegado. Abrimos el paquete y ansiosos metemos una de ellas en el vídeo. No se ve nada... Esperamos un rato y sigue sin salir nada. Después de toquitear los cables y ajustar el tracking el resultado es el mismo. ¿Por qué?

El vídeo multisistema debajo de una TV de 14 pulgadas se está convirtiendo en un objeto habitual de la habitación de cualquier otaku. También es frecuente que un poco más abajo haya una o varias videoconsolas. El siguiente electrodoméstico a adquirir es una nevera, y así no hay necesidad de salir del cuerto (y nos convertimos en el otaku definitivo, un ser asocial que vive por y para el manga).



Los videojuegos no están exentos de la dichosa separación NTSC/PAL. Aunque por suerte saltarse la protección suele ser muy sencillo. Cada consola tiene su truco, y la Dreamcast ya no es una excepción. A la derecha mi Shenmue, al que juego en mi DC española (y por cierto vaya vicio).



PAL

NTSC | J

Buscad símbolos parecidos en las cajas de cintas de vídeo si compráis cintas que no sabéis con seguridad de qué país vienen o el sistema que utiliza algún país.

Pero atención, un vídeo multisistema no es suficiente, necesitaréis conectarlo al televisor a través de un euroconector. Las entradas de antena de toda la vida y las de los cables amarillo, rojo y blanco no sirven, veréis la imagen en blanco y negro. O sea, que rezad por no tener que cambiar también el televisor.

Una vez tengáis lo necesario podéis dedicaros a comprar películas de importación o hacer pedidos a fansubs que no sean europeos, y ya podéis ahorrar porque os van a costar buenos duros…

MITOS Y LEYENDAS

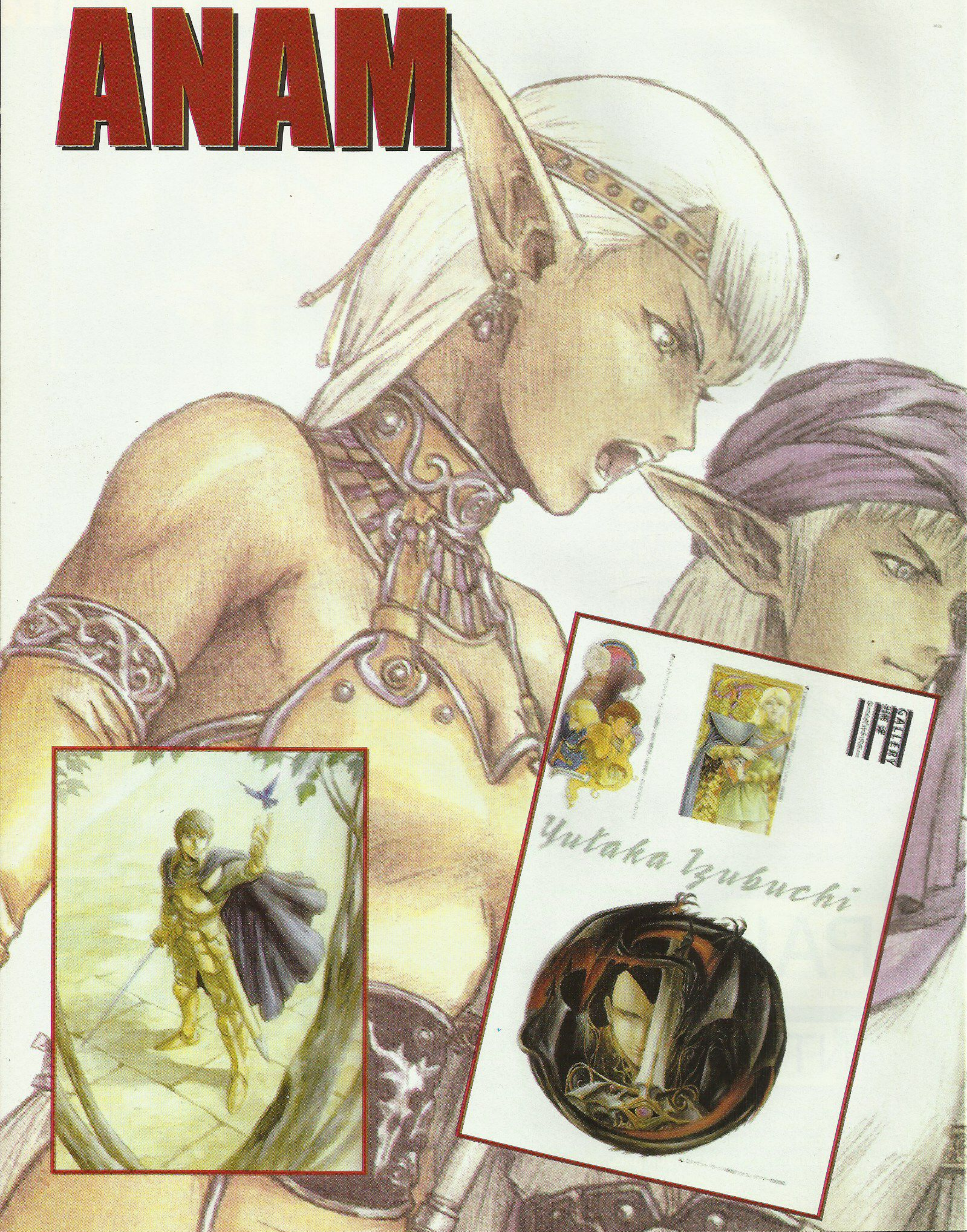
Pensaréis… me compro un vídeo multisistema y hago copias en PAL utilizando mi vídeo viejo, así se las puedo pasar a mis colegas o comprarlas entre varios y ahorrar algo. Una idea genial, si no fuera porque no es posible llevarla a cabo. Los vídeos multisistema **reproducen** distintos sistemas de vídeo, pero no convierten la señal. Es normal que uno no caiga en la cuenta de esto, porque todas la gran mayoría de los televisores que se venden hoy en día son multisistema y pueden leer señales NTSC y SECAM.

Lo que ocurre cuando ponemos una cinta NTSC en nuestro vídeo multisistema es que el vídeo lee la señal y la emite en el mismo sistema en que está grabada la cinta, por lo tanto si tratamos de grabar esa señal en un vídeo normal obtendremos una cinta "llena de nada". Tampoco lo intentéis con dos vídeos multisistema, porque repito que sólo pueden reproducir distintas señales, tampoco pueden grabarlas. Lo más que conseguiréis con algunos modelos es grabar las cintas en PAL 60, es decir, con tres franjas horizontales que distorsionan la imagen. Hay quien es capaz de ver una película así (yo mismo lo he hecho), pero resulta un poco rallante…

Para convertir cintas NTSC a cintas PAL necesitáis un vídeo conversor. En España solo hay modelos profesionales, que cuestan de los 200 billetes (los malos) en adelante. En Japón recientemente se ha desarrollado un modelo de vídeo conversor bastante económico, cuesta unos 80.000 yens y está pensado para las familias japonesas que tienen que ir a trabajar a Europa durante algunos periodos de tiempo. Así pueden seguir viendo películas de ambas nacionalidades además de grabar la televisión de los dos países.

Si no podéis asumir el gasto de un vídeo nuevo o acabáis de comprar uno siempre podéis recurrir a comprar cintas italianas o belgas, **Tonkam** edita en Bélgica las mismas cintas que en Francia, pero en PAL.

Jorge Orte
jorge@aresinf.com


ANAM
GALLERY
Yutaka Izubuchi



El autor del art-book es **Yutaka Izubuchi**, que fue el encargado de hacer las ilustraciones de las novelas de *Lodoss*. En primer lugar, querría decir que dentro de lo que cabe no podemos decir que sea un libro caro (en nuestro país cuesta más de 15000 ptas), ya que es uno de los mejores, por no decir el mejor, libros de ilustraciones que se han realizado. Además cuenta con una edición cuidada hasta el más mínimo detalle. En otras palabras, que es una GOZADA para la vista.

A lo largo del libro nos encontramos imágenes, por no decir cuadros, que tienen relación con algunos de los momentos de la historia de *Lodoss* (algunos de ellos los pudimos ver en el OVA y el manga editados en España). Junto a estas escenas, también podemos admirar los típicos "retratos" de los personajes importantes de la serie.

Este maravilloso ejemplar se divide en 4 excelentes partes. La primera es la que le da el título, ANAM, y abarca las primeras 40 páginas en ellas podemos observar (cuando conseguimos pasar las hojas, cosa que cuesta lo suyo debido a la gran calidad de éstas) una sucesión de hermosas ilustraciones que, en su mayor parte, nos representan momentos acontecidos en la OVA.

La segunda parte, que se titula NAOFA, tiene una extensión de 37 páginas y en la mayoría de ellas encontramos como protagonista a algún personaje de la raza élfica, ya sea oscuro o de la luz.

En tercer lugar tenemos a UAFAS, que abarca desde la página 79 hasta la 110 y está dedicada en su totalidad a los rivales de Parn, Deed y compañía. En ella nos encontramos con Ashram, Pirotase, Wagnard, Beld, dragones y demás componentes del ejército de Marmo, así como Karla.

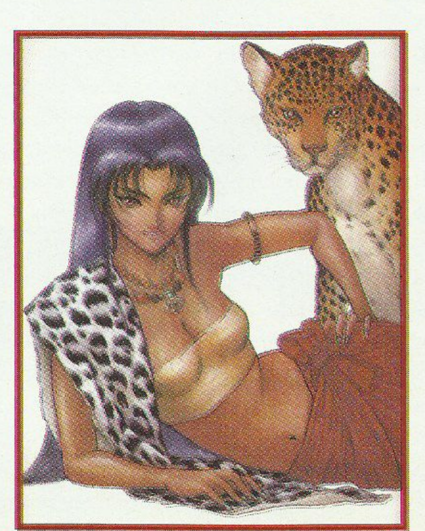
Y por último tenemos el apartado llamado TINE que comprende las últimas 30 páginas del art-book. En ésta son los héroes los protagonistas principales, a los cuales vemos a lo largo de sus aventuras.

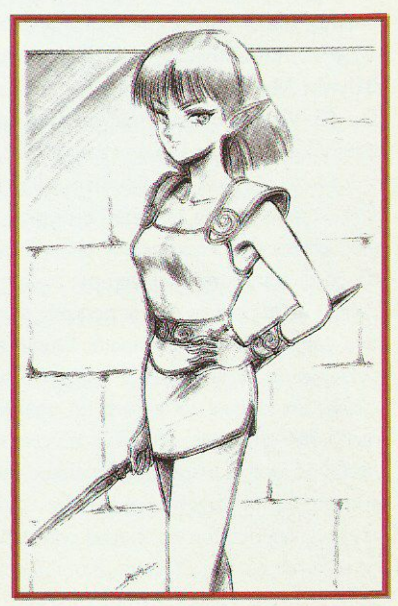
En definitiva, tal y como he comentado al principio, nos encontramos ante un art-book imprescindible (siempre que puedas comprarlo) para cualquier aficionado al manga. La belleza de sus ilustraciones, dignas de estar en un museo, y su cuidada edición, hacen de este libro, un producto mágico. Además tendremos la oportunidad de ver las ilustraciones del diseñador de personajes que nos dio las primeras imágenes de los protagonistas de esta maravillosa serie de fantasía heroica.

Alex Mateo "Saeba"

FICHA TÉCNICA:

Autor: Yutaka Izubuchi
Título: Yutaka Izubuchi Record of Lodoss War illustration
Páginas: 144
ISBN: 4-04-853065-8
Precio: 7.600 yenes
Color (117 ilustraciones) - B/N (43 ilustraciones)

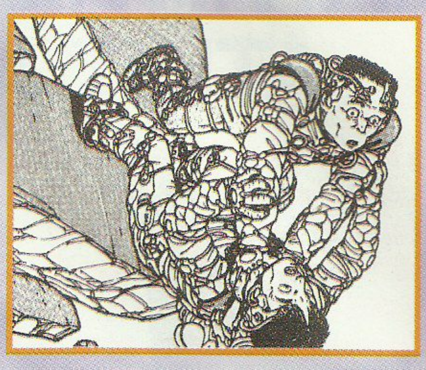


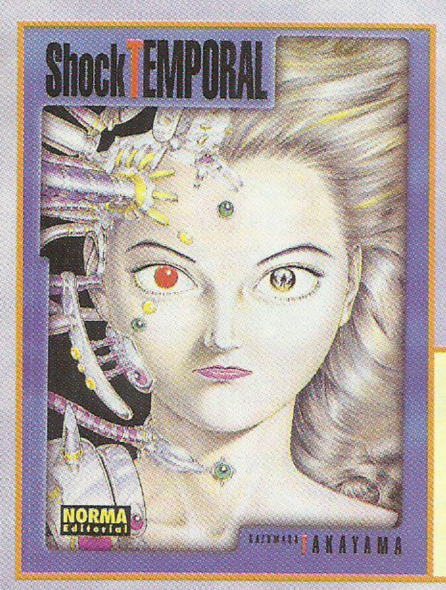


¿Quién se acuerda de...?

SHOCK TEMPORAL

A Norma Editorial hubo una época en que le dio por sacar mangas bastante desconocidos (que sin duda irían en el lote con algún otro más interesante), la mayoría de los cuales o eran números únicos o no tuvieron valor para editar el segundo. Shock Temporal está en la primera categoría, y todo sea dicho, fue con diferencia el más acertado de aquellos lanzamientos.







La Cúpula - 1993
Memories
Katsuhiro Otomo

132 págs. Formato prestigio.
Precio: 995 ptas.
ISBN: 84-395-4641-6

Kazumasa Takayama, el autor, no es del todo desconocido en nuestro país, aunque no os suene ya publicó una historia de corte erótico en la revista *El Víbora* (números 190 a 195) llamada **Miyuki Mata**. Lo más interesante es que fue **El Víbora** quien se la encargó, unos españoles contratando a un autor japonés...

Shock Temporal, originalmente llamada *Denmu Jiku*, es una historia de ciencia ficción acerca de lo que parece ser una parada en el transcurso del tiempo. Kunihiko escapa de la policía, que le persigue al creerle culpable de un asesinato. Durante la persecución se adentra en una zona evacuada, en la cual va a caer en cualquier momento un satélite artificial. Al verse sorprendido por el inspector Watanabe toma como rehén a Ángela que, aunque a priori no se da cuenta, fue un antigua compañera de su instituto. Justo cuando Kunihiko está a punto de ser atrapado el satélite cae en la zona y, mientras todo empieza a ser destruido, un extraño aparato se acopla a Watanabe. Después otros dos se instalan en los cuerpos de Kunihiko y Ángela, momento en el cual el tiempo parece detenerse para todo el mundo menos ellos.

Watanabe enloquece y trata de matarles, pero consiguen deshacerse de el "dejándolo" en el aire. Al intentar tirarlo al vacio se dan cuenta de que no cae, bueno, para ser más exactos cae muy lentamente, casi ni se nota.

Ya con más tranquilidad Kunihiko le cuenta a Ángela lo que la sonda le ha ido diciendo durante la lucha, tras lo cual ella misma se presenta. Se trata de una entidad extraterrestre que se introdujo en el satélite, al llegar a La Tierra intentó entrar en contacto con Watanabe transmitiéndole información al cerebro, pero el resultado fue que el policía enloqueció. Luego se acopló a Kunihiko para intentarlo de nuevo, al acoplarse hizo que el humano pudiera pensar y moverse 100.000 veces más rápido de lo normal. También lo hizo con Watanabe para ver que ocurría. Obedeciendo a los deseos de cada uno de ellos construyó armas y creo otro "traje" para Ángela.

El objetivo del extraterrestre no es otro que estudiar a los humanos, y como buen investigador es totalmente imparcial y ajeno a las emociones de sus conejillos de indias...

Este manga nos presenta al ser humano dejándose llevar por sus más bajos instintos, así como situaciones de paranoia e histeria. Si habéis visto la película **Cube** ya sabréis a qué me refiero.

Jorge Orte
jorge@aresinf.com





第⑱課：ある・いる

Lección 18: Los verbos aru / iru (haber)

Van pasando los meses y las lecciones de este curso se van haciendo cada vez más complicadas, ¡pero de eso se trata! Este mes vamos a empezar a meternos en verbos. Como preludio a la próxima lección (Verbos I), vamos a ver dos de los verbos más básicos del japonés: los verbos *aru* e *iru*. Ambos significan "haber, tener, estar (en un lugar)", pero se utilizan en situaciones diferentes.

Para más referencias, tenéis disponible todas las lecciones anteriores en la página web:

http://www.dreamers.com/nihongo/

¿DOS VERBOS QUE SIGNIFICAN LO MISMO?

Hemos comentado antes que *iru* y *aru* significan ambos "haber, tener", ¿pero cuál es la diferencia? Pues la diferencia radica en que el verbo *iru* se utiliza cuando el sujeto es una persona o un animal (es decir, un ser animado) y el verbo *aru* se utiliza con cosas (seres inanimados). Ojo con esta diferencia que es muy importante.

Como comentamos en la lección 9, los verbos japoneses van siempre al final, absolutamente siempre. Se dice que el japonés tiene una estructura SOV (Sujeto + Objeto (Complemento Directo) + Verbo), mientras que el español es SVO. Ejemplo:

Español: Yo tengo una flor
S V O

Japonés: Watashi wa hana ga aru.
S O V

(*watashi*=yo / *hana*=flor / *aru*=tener)

¡Hay que tener muy en cuenta este orden diferente al formar frases! (*wa* y *ga* son partículas gramaticales (ver lección 16: Partículas))

CONJUGACIONES

Los verbos *aru* e *iru* se conjugan de las siguientes formas: presente, pasado, negativo y negativo pasado. Podéis consultar las conjugaciones en la tabla de esta misma página.

Como siempre en japonés, los verbos tienen varias conjugaciones según el grado de formalidad. La que un estudiante de japonés "normal" aprende primero es la llamada forma *masu*, que se llama así porque todas las formas de presente terminan en *-masu* (como en este caso, *iru*=***imasu***, *aru*=*arimasu*). Esta es una variedad utilizada en situaciones formales.

Pero como este curso está orientado al manga, tenemos que explicar también la llamada forma simple, o forma de diccionario, que se utiliza en situaciones informales y vulgares. Se llama forma de diccionario porque es así como se encuentran los verbos en los diccionarios. Es de largo la más usada en los manga y por ello nos vemos obligados a explicarla a un nivel tan temprano (un estudiante aprende la forma de diccionario al cabo de al menos un año de estudio).

	Verbo *iru* (personas, animales)		Verbo *aru* (cosas, plantas)	
	Formal	F. diccionario	Formal	F. diccionario
Presente (Hay)	います *imasu*	いる *iru*	あります *arimasu*	ある *aru*
Pasado (Había)	いました *imashita*	いた *ita*	ありました *arimashita*	あった *atta*
Negativo (No hay)	いません *imasen*	いない *inai*	ありません *arimasen*	ない *nai*
Neg. + pas. (No había)	いませんでした *imasendeshita*	いなかった *inakatta*	ありませんでした *arimasendeshita*	なかった *nakatta*

FRASES BÁSICAS

Vamos a daros esquemas básicos para formar frases sencillas utilizando los verbos *aru* e *iru*. Para ello es necesario conocer las palabras *koko*, *soko*, *asoko*, *doko* (aquí, ahí, allí, dónde), que ya comentamos bastante ampliamente en la lección 9 (Gramática Básica).

Los verbos *aru* e *iru* tienen, como hemos dicho, dos sentidos según la frase. Pueden significar tanto "haber" como "tener". El primer esquema explica el sentido "haber":

A) ここに_____が（ある・いる）
koko ni _____ ga (aru / iru)
aquí (PL) ___ (PS) haber
Aquí hay _____.

1- ここに亀がいる。
koko ni kame ga iru.
Aquí hay una tortuga.

2- そこに財布がありました。
soko ni saifu ga arimashita.
Aquí había una cartera.

日本語 japonés	ローマ字 rómaji	翻訳 traducción
はえ	Hae	Mosca
とら	Tora	Tigre
亀	Kame	Tortuga
くも	Kumo	Araña
熊	Kuma	Oso
さめ	Same	Tiburón
花	Hana	Flor
さくら	Sakura	Cerezo
バラ	Bara	Rosa
桃	Momo	Melocotón
すいか	Suika	Sandía
財布	Saifu	Cartera
花びん	Kabin	Jarrón
めがね	Megane	Gafas
はし	Hashi	Palillos
コップ	Koppu	Vaso

En la primera frase hemos utilizado el verbo *iru* en presente, forma de diccionario. Fijaos que el sujeto es "tortuga", se trata de un ser animado y por tanto el verbo que le corresponde es *iru*. En cambio, en el segundo ejemplo, hemos utilizado el verbo *aru* en pasado, forma formal. El sujeto es "cartera", objeto inanimado, y le corresponde el verbo *aru*.

El sentido "tener"

B) 私は_____が（ある・いる）
watashi wa ____ga (aru / iru)
yo (PS) ______ (PS) tener
Yo tengo ______.

1- 私はとらがいません。
watashi wa tora ga imasen.
Yo no tengo un tigre.

2- 私はももがあった。
watashi wa momo ga atta.
Yo tenía un melocotón.

En el primer ejemplo, "tigre" es un ser animado, por tanto el verbo *iru* es necesario. En cambio, en el segundo ejemplo, "melocotón" es una planta. Es un ser vivo, pero no animado: se utiliza *aru*. En cuanto a conjugaciones, en la primera frase hemos utilizado la forma formal negativa de *iru*, y en la segunda hemos escogido la forma de diccionario pasada de *aru*. ¡Con las tablas de vocabulario y conjugaciones que ofrecemos, intentad formar frases diferentes!



En la página anterior hemos comentado que *iru* y *aru* significaban distintas cosas según la frase. Hemos comentado las frases en las que estos verbos son traducibles por "haber" y "tener", pero hay otra más: "estar en un lugar."

Mori:
もぉ逃げ場はありませんよ
mô nigeba wa arimasen yo
ya sitio al que huír PS no haber PE
No tienen ustedes escapatoria



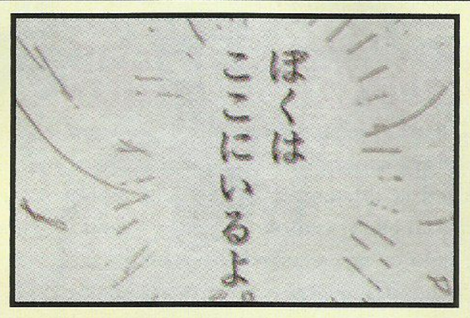
Katsura Masakazu / DNA2, Shûeisha

En este ejemplo de DNA2 podemos observar la utilización de la forma *-masu*, es decir, el uso formal del verbo *aru*. El señor Mori conjuga en este caso la forma negativa del verbo (*arimasen*), por lo que la traducción al español es "no haber". Como la palabra *nigeba* (sitio al que escapar) no es un ser vivo ni nada que se le parezca, sinó un concepto, se utiliza el verbo *aru* y no *iru*.

Normalmente la forma *-masu* se utiliza cuando no hay confianza con el oyente, es decir, en situaciones formales. Sería más o menos parecido a utilizar "usted" en castellano.

Conejo:
ぼくはここにいるよ。
boku wa koko ni iru yo.
yo (PS) aquí (PL) estar (PE)
¡Estoy aquí!

Un segundo ejemplo del sentido "estar en un lugar". Fijaros que la partícula que se pone siempre detrás de la palabra que indica lugar es *ni*. Eso es siempre así, sin excepción, cuando usemos los verbos *aru* e *iru*. Fijaros en la utilización de la partícula de final de frase *yo*, que ya comentamos en la lección 17.



Mori Kurimaru / Ibasho, Shôgakukan

Profesor:
みんなの机の中にはいないな？
minna no tsukue no naka ni wa inai na
todos (PP) pupitre (PP) dentro (PL/PS) no haber PE **¿No está dentro de ninguno de vuestros pupitres?**
Alumna: いませ〜ん
imaseeen
no estar
¡Nooooo!

Aquí podemos ver las dos versiones de la forma negativa presente del verbo *iru*. El maestro utiliza la forma coloquial (*inai*, "no estar") y en cambio, la alumna, como muestra de respeto, utiliza la forma formal (*imasen*). Hay que puntualizar que lo que buscan es el hámster de la clase, por ello usan el verbo *iru*, reservado a seres vivos.



Ichimaru / Ichinen Ichigumi Gai Sensei, Shôgakukan

Suzuki:
ここにスズが２つある…
koko ni suzu ga futatsu aru...
aquí (PL) campanilla dos haber
Aquí hay dos campanillas

Este primer manga-ejemplo ilustra el sentido "estar en un lugar" del verbo *aru* en este caso. La estructura de estas frases suele ser "lugar + partícula *ni* + cosa + partícula *ga/wa* + verbo *aru / iru*". En este ejemplo vemos una estructura idéntica. Además, como la palabra *suzu* designa una cosa, el verbo a elegir es por supuesto *aru*. En este caso, el hablante elige la forma de diccionario.

Kishimoto Masashi / Naruto, Shûeisha

Ishizaka Kei / Ore ni naritai otoko, Shôgakukan

Kido:
オレに似ている男が、暴当にいたんだ。
ore ni niteiru otoko ga, hontô ni ita n da.
yo parecerse hombre PS de verdad había ser
En realidad existia un hombre parecido a mí.

En el último ejemplo podemos ver una muestra de la forma pasada del verbo *iru*, en su forma coloquial (es decir, *ita*, "había"). Como se habla de un hombre, que por supuesto es un ser vivo, se utiliza el verbo *iru* y no *aru*.

GLOSARIO

Forma de diccionario: Variedad coloquial o vulgar de la conjugación de un verbo.

Forma -masu: Variedad formal de la conjugación de un verbo.

Partícula: signo hiragana que indica la función de la palabra a la que sucede o que al final de una frase añade cierto matiz.

PE: Partícula **E**nfática. La mayoría de partículas de final de frase expresan énfasis o añaden cierto matiz. Ej: *ne, yo, zo...*

PP: Partícula **P**osesiva. Ej: *no*

PL: Partícula de **L**ugar. Ej: *de, ni*

PS: Partícula de **S**ujeto Ej: ga, wa

Marc Bernabé
m-bernabe@dreamers.com



Es muy importante puntualizar que en japonés hay distintos modos de hablar según el nivel de formalidad, y es importantísimo dominarlos todos hasta cierto punto. No podemos ir a Japón y hablarle a nuestro profesor de japonés igual que le hablaríamos a nuestro amigo del alma. Tampoco podemos ir por la calle hablando como lo hacen en la mayoría de los manga, en los que se tiende a utilizar un lenguaje extremadamente coloquial y vulgar. Es por ello que en cada lección de este curso enfatizamos tanto las expresiones vulgares como las formales. ¡Venga, a estudiar! Hoy: ¡ejercicios!

Por fin en este número de *Dokan* se hace realidad uno de los proyectos que tenemos para que podáis mejorar vuestro japonés. Se trata de una serie de ejercicios relacionados con el tema tratado en la lección correspondiente del Curso de Japonés de *Dokan*.

Estos ejerciciân paos os servirra entender mejor lo explicado y también, por supuesto, para practicar. La estructura de los ejercicios siempre será la misma: primeramente las preguntas relacionadas con el tema del mes, y seguidamente las respuestas del número anterior. Evidentemente, como esta vez es la primera, sólo habrá preguntas. Para los ansiosos, se ha pensado en poner a la disposición de todos las respuestas correctas simultáneamente a la publicación de *Dokan* en la página web oficial del curso de japonés: www.dreamers.com/nihongo/

¡A practicar!

1- ¿En qué casos se utiliza el verbo *iru*? ¿Y el verbo *aru*?

2- Conjugar la forma pasado, versión diccionario, del verbo *aru*.

3- Conjugar la forma negativa, versión formal (o forma *-masu)*, del verbo *aru*.

4- Conjugar la forma presente, versión diccionario, del verbo *iru*.

5- Traducir la frase "Allí hay un melocotón" al japonés. (2 respuestas: formal y diccionario)

6- Traducir la frase ここにさめがいませんでした (*koko ni same ga imasendeshita*) al castellano.

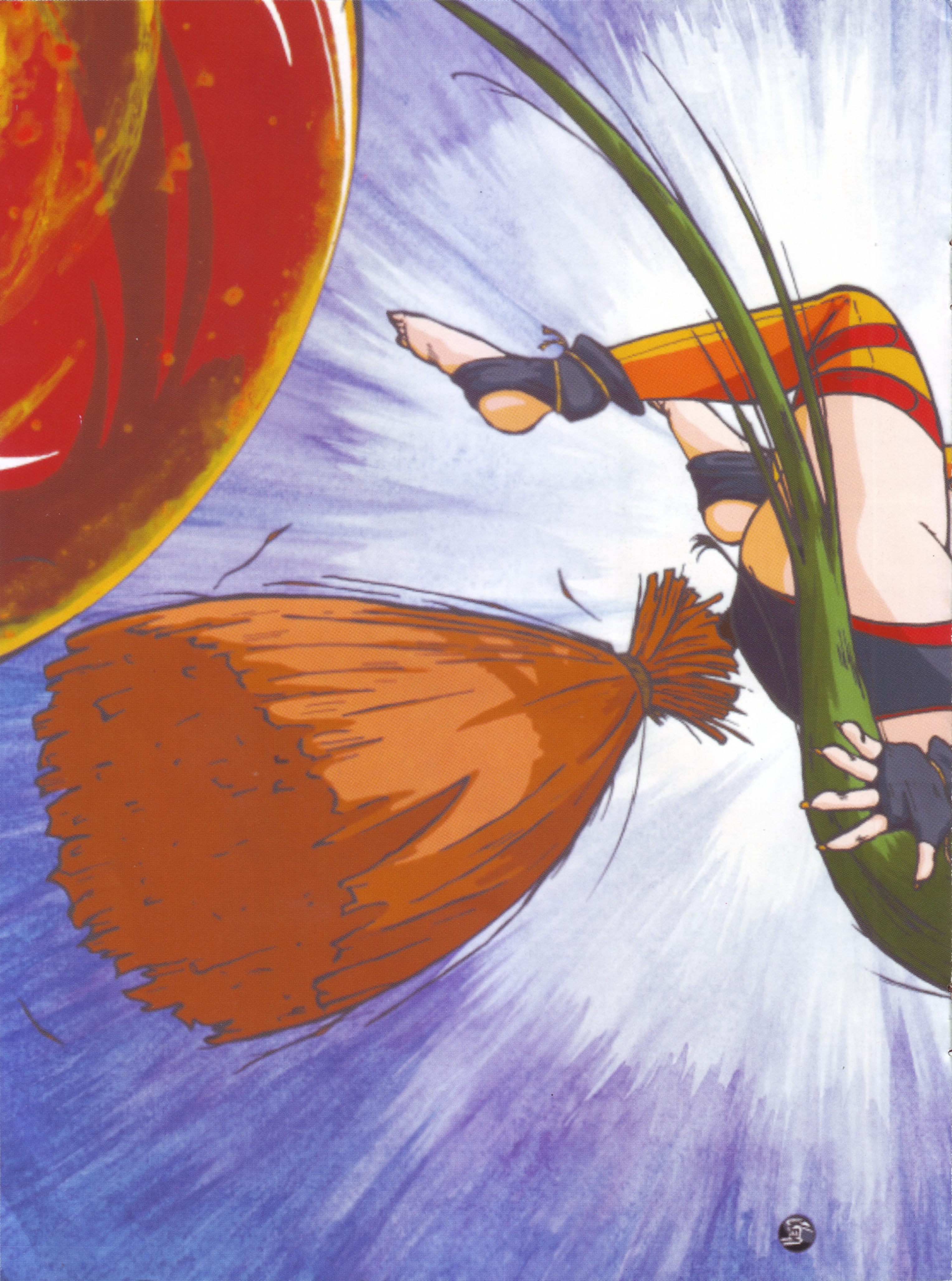
7- Traducir la frase "Yo no tenía una araña" al japonés. (2 respuestas: formal y diccionario)

8- Traducir la frase わたしはすいかがない (*watashi wa suika ga nai*) al castellano.

9- ¿En qué ocasiones se utiliza la forma formal (o forma *-masu*)? ¿A qué sería equivalente en español?

10- ¿Cuál de las dos formas (formal / diccionario) utilizaríamos con nuestro amigo íntimo?

Pues esto es todo por este mes. Ya lo sabéis, *ganbatte*, y cuando hayáis terminado los ejercicios, a Internet para comprobar las respuestas. ¡Y si no sois impacientes, pues el mes que viene tenéis aquí mismo las respuestas!





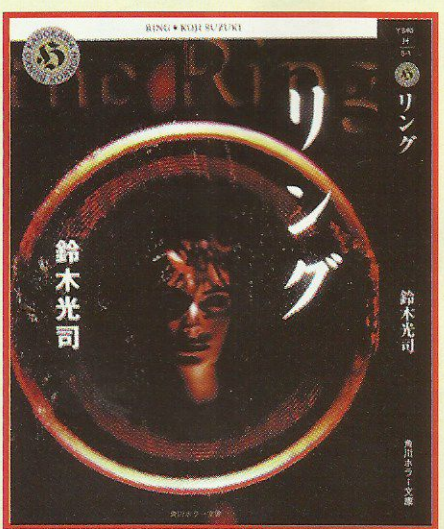

CAUTION
CAUTION
Do Not Touch!
HIGH VOLTAGE WIRE
Cyborg Repairing System
OFF
KEN



El mundo de "The loop"

El horror de Kôji Suzuki

Ya os hablamos en la anterior Dokan (núm.24) sobre la película de horror Ring, que fue un gran éxito en los cines japoneses en 1998. En este número vamos a hablar un poco sobre la novela que originó la película y sobre las secuelas que ha originado hasta el momento.





El horror como género está de moda en Japón. Actualmente el mercado novelístico japonés está bastante inundado por obras de este género quizás debido al éxito de la novela y de la película *Ring*. Aparte de las obras de Kôji Suzuki, existen bestellers del género como *Shikoku*, *Isola*, *Parasite Eve*, etc., que a menudo se adaptan al cine, a la televisión, o llegado el caso, a videojuegos, como por ejemplo la misma *Ring* o *Parasite Eve*.

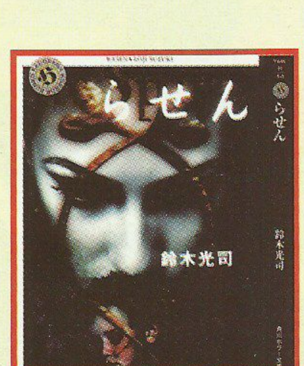
La novela *Ring* es obra de **Kôji Suzuki**, autor relativamente joven (nació en 1957) y que debutó como escritor hace tan solo diez años con la publicación de la novela *Rakuen* en 1990 tras ganar el premio de novela fantástica de Japón para autores noveles. *Ring* fue publicada en 1991 por la editorial **Kadokawa** en su colección **Kadokawa Horror Bunko**.

ARGUMENTO

Ya comentamos en el anterior número de *Dokan* el argumento de *Ring*: una chica con poderes mentales fue asesinada ignominiosamente por su padre, que la arrojó a un pozo. Dando rienda suelta a su rabia, esta chica, Sadako, trasvasa su maldición a una cinta de vídeo, que tiene el poder de matar a todo el que la vea en el plazo de una semana. El original argumento y el sorprendente final del libro fueron las bazas para que fuera uno de los bestsellers del año 91, lo que culminó en la producción de una serie televisiva para **Fuji TV**, y dos películas basadas en el mismo libro y con el mismo título, *Ring*, una de las cuales, la "oficial", ganó el premio de la sección fantástica del Festival de Cinema de Catalunya en 1999.

¡MÁS MADERA!

Pero la cosa no acaba aquí, ya que **Suzuki** y **Kadokawa** debieron ver el filón en potencia que era *Ring* y al cabo de 4 años se publicó la secuela *Rasen* (La espiral), novela que sigue la acción de *Ring* pero que nos presenta la relación de la maldición de Sadako con un misterioso virus y con el ADN humano. *Rasen* también originó una serie televisiva en **Fuji TV** y una película. Seguidamente, hicieron su aparición las novelas *Loop* y *Kamigami no Promenade* en 1997 y 1998 respectivamente, en la que el argumento se enrevesa mucho más allá de la maldición de Sadako y la historia toma un giro hacia la "novela de desastres". Finalmente en lo que respecta a novelas, en diciembre de 1999 apareció *Birthday – Ring 0*, en la que se pueden encontrar 3 mini-novelas sobre la juventud y los orígenes de Sadako, una de las cuales, *Lemon Heart*, fue la base de la película *Ring 0* estrenada en enero del 2000.





¿TODAVÍA MÁS?

El filón se amplió mucho más con el libro de 4 historias cortas *The Ring - Motto kowai yotsu no hanashi* y la edición de los guiones de las películas *Ring-Ring 2* y de *Ring 0*. Lamentablemente, todas estas novelas y material están sólo en japonés en la actualidad. A ver si alguna editorial se atreve a conseguir los derechos de la serie y la traduce al español. Creemos que podría ser una serie de éxito fuera de las fronteras niponas.

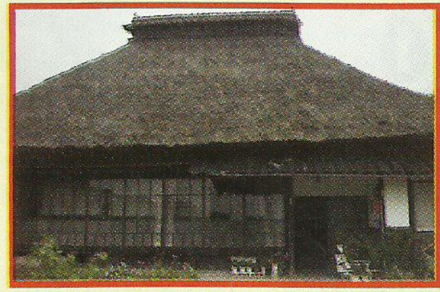
Marc Bernabe
(m-bernabe@dreamers.com)
Verònica Calafell
(v-calafell@dreamers.com)

EL JAPÓN RURAL... TAMBIÉN EXISTE

Este mes con un tema que rompe mitos, el Japón rural. Si todavía creéis que Japón consiste sólo en grandes metrópolis, trenes bala, tecnología punta y vastas zonas comerciales, ¡no dejéis de leer este número! Porque Japón es mucho más.



Festival rural en Mineyama (Kyôto)



¡Los techos de paja aún existen!

¿DÓNDE ESTÁ?

La superficie del país es extremadamente montañosa: concretamente el 71% del total de Japón son montañas, tierras de difícil cultivo y donde es imposible crear una ciudad. Es por eso que las ciudades se concentran en los grandes valles y cerca de la costa, en especial en las regiones de Kantô (Tôkyô, Yokohama, Chiba) y Kansai (Ôsaka, Kôbe, Kyôto, Nara).

Pero, ¿y qué pasa con el resto? ¿Acaso no están habitadas las montañas? Claro que lo están. Las montañas están pobladas principalmente por agricultores y artesanos que moran en pequeñísimos pueblos rodeados de campos de arroz. Quedan todavía bastantes hogares con los tejados de paja, y en general todas las casas son enormes en comparación con los diminutos pisitos que se hallan en la ciudad. ¿Queréis conocer a las personas que viven bajo tejados de paja?

FIGURAS DEL CAMPO

Las personitas más entrañables del entorno rural son sin duda los mayores: el trabajo duro al aire libre les hace fuertes y sanos, de manera que encuentras a abuelitas de 75 años que se apuntan a la escalada del Fuji (¡esto es real!) y lo hacen con más agilidad que uno de 20 años. De hecho, ellos jamás se retiran, siguen trabajando, cultivando algo, saliendo a pasear...

La gente del *inaka* (campo, zona rural) es por regla general mucho más afectuosa y abierta que la gente de las ciudades. Cuando un extranjero va a una zona rural no es raro que los niños le señalen con el dedo y le digan cosas en inglés como "good morning", ya que los extranjeros raramente se adentran más allá de las grandes ciudades.

También el modo de hablar en el campo es muy diferente de las ciudades. Para poner un ejemplo, los dialectos hablados en las regiones de Tôhoku o de Kyûshû, zonas alejadas de las grandes metrópolis, son casi ininteligibles para la gente de ciudad.

LA VIDA EN EL CAMPO

Evidentemente, la vida en el campo no es tan "fácil" o "cómoda" como la de las ciudades. Hay enormes campos que labrar, cuidar y recolectar, máquinas que reparar, etc. Las estaciones de tren son poco abundantes y los supermercados son pequeños y están lejos.

Pero en cambio, la vida en el campo ofrece ventajas como el hecho de por menos dinero poder vivir en una casa infinitamente mayor que las de las ciudades, evitar el estrés, respirar aire fresco y tener un contacto afable y cercano con vecinos y la gente del pueblo. De hecho, es bastante frecuente organizar barbacoas y fiestas sin pretexto alguno para pasar un buen rato en comunidad (¡y bebiendo un montón de sake!).

EL ARROZ

Como todo el que tenga interés en Oriente sabe, el arroz es el alimento básico de todo el este asiático (China, Japón, Indochina, Tailandia, etc.). Lo que para nosotros sería el trigo y para los sudamericanos sería el maíz, para los japoneses lo es el arroz.

En todas las comidas el arroz hace siempre acto de presencia, y la mayoría de festivales japoneses tienen relación con el arroz (hay festivales para dar las gracias por la recolección, para orar por una buena cosecha...)

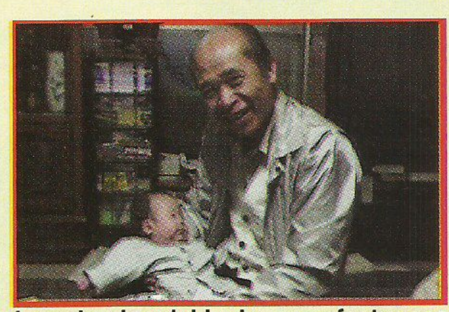
Así pues, en un país con tan poca superficie cultivable como es Jápón, el poco espacio disponible se dedica casi en exclusiva al arroz. En el campo japonés nos hartaremos de ver arrozales, incluso en sitios inverosímiles como entremedio de dos casas o en estrechas franjas de tierra que en España ni se pensaría en cultivar. Pese a ello, gran parte del arroz que consumen los japoneses es de importación de los EE.UU., Vietnam o Tailandia, y dicho sea de paso, los precios no son nada baratos...

SONIDOS DEL CAMPO

El entorno rural en Japón tiene sus sonidos característicos. El primero, sin duda, el croar de las ranas. Al atardecer, y puesto que los campos de arroz son húmedos y por lo tanto ideales para ellas, pueden muy bien interrumpir una conversación de lo ruidosas que son. En segundo lugar, las cigarras, especialmente pesadas en verano. Estos bichos son mucho más grandes que las españolas y viven en lo alto de los árboles. Y finalmente, los cuervos, a todas horas, en busca de todo lo que pillan para llevarse al pico.

Y si en el pueblo hay una pequeña estación de tren, oiremos sin duda el entrañable "tilín, tirrilín..." que anuncia la llegada del tren local. Todos ellos, sonidos que echas en falta de immediato al dejar el campo japonés y sus gentes, sonidos que se reproducen con exactitud en los animes y que son más que reales.

M. Bernabé *m-bernabe@dreamers.com*
V. Calafell v-calafell@dreamers.com



Los abuelos del inaka son afectuosos



La revista más sensual con el contenido más inocente.
Publicación para adultos
HENTAI
LO QUE NADIE SE ATREVÍA A ENSEÑARTE
Número 3
975 ptas. 5,86€
CD y Póster Doble de REGALO
Hsu Chi
Sakuna Tsuushin
HENTAI
número 3
Hajime Somyama
Sakura Tsuushin
Akiko Hinagata
Hsu Chi
Inmai Kansen
Baldrjist
Sexhibition
Tenchi Muyo
桜通信

LOS MACHOS DEL MANGANIME SEXTA PARTE

Hitomi: ¡Anda, Krestas! ¡Por fin un tipo de macho con el que te puedes identificar! jejejeje

Krestas has quit the mazmorra -to go to the bathroom-

Hitomi: Vaya, no me ha oído... cachis la mar ¬_¬U (¿habrá decidido por fin ir a ponerse unos gayumbos en vez de ir por la vida con una toalla?, que como se le caiga vamos a tener un disgusto... ¡Ah! ya has vuelto (y con la misma toalla blanco isabelino), en fin, que sigas con el articulo... que a estos que vienen les conoces bien.

Krestas: ...corramos un tupido velo porque si no la que vas a correr serás tú, guapa.

EL ATONTAO CRONICUS

Uno de los especímenes más extraños, curiosos y a la par fascinantes. Lo suyo simplemente no tiene remedio ni cura posible. Las pautas de comportamiento más comunes de estos seres son hacer el idiota, comportarse como críos o, simplemente, quedarse apollardaos [Nota de H: Eeeech...¿no os recuerda a alguien?]. No distinguen unas hembras de otras, por lo que no es extraño verlos pegados a auténticos adefesios [N de K: Vamos, que hasta Hitomi ligaría con ellos XDDD] "las hay con suerte", dirán algunas, pero es que tienen bien claro lo que es el apareamiento, eso hasta los tontos lo saben... [N de H: vale, vale, no voy a hacer ningún comentario al respecto... juasjuasjuas]

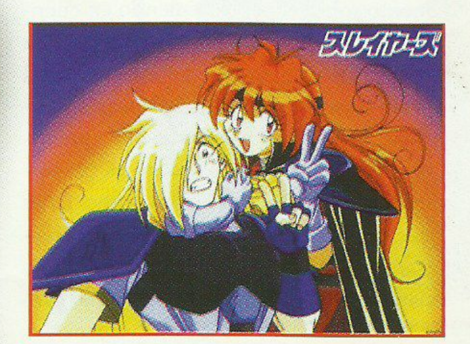
Señor del Antifaz, El (*Sailor Moon*): Sí, vale, ya sabemos que el maromo tiene un nombre, pero es que teníamos que poner su seudónimo para que los que no le conocieran se dieran cuenta de la gracia que tiene el muchacho para inventar apodos... [N de H: Pues anda el que fue a hablar de apodos].

Su vida es una película de las de llorar a moco tendido (¿y esto es un macho?), y habrá cosas que nunca le podremos perdonar, como querer a una ceporra, disfrazarse de una forma ridícula y haber nacido (entre muchas otras).

Gabriev, Gourry (*Slayers*): Otro caso peliagudo. Lo de Gourry no sería tan grave, sino fuera porque en el mundo en el que vive la inteligencia prima sobre muchas otras cosas. [N de H: Anda, ahora entiendo por qué te echaron de allí, Krestas...] De todas maneras, tiene un talante especial para caerle bien a todo el mundo (¡es muy majo!) y, curiosamente, una habilidad innata para atraer tías. Su melena rubia y talante caballeresco nos hacen dudar de la veracidad de las afirmaciones de Allen Schezar sobre la noexistencia de un hermano gemelo, aunque la diferencia de narices nos aclara bastante las cosas.

Hitomi: ¬_¬

Krestas: Que raro... ¿por qué me mirará así? ¿acaso he dicho algo malo? ^_^U



Rokutanga, Tsutomu (*Marmalade Boy*): Sí, el atontao del pelo lila y cara de idiotizado que suspira y babea por la pijita de Arimi que a su vez se muere por los huesitos de Yuu, quien no tiene ojos más que para Miki, mientras ésta no sabe si elegir entre él y el bueno de Ginta, quien hace lo propio con Arimi [N de K: ¡joder, qué mareo!]. Este panoli llega a raparse el pelo por apostar con Yuu y Ginta en un partido de tenis, se deja pisotear por Arimi y es el objeto de burla de toda la comparsa de *Marmalade Boy*... en fin, en todas las pandillas hay un tonto, y a él le tocó la china (la verdad es que se ha ganado el puesto a pulso).



Ken Krestas (*Dragones y Maz-morras* XDDD): A este (curioso) ejemplar lo encontramos como ejemplo junto a la definición de "atontao" en el diccionario. Si es que es único como él solito. Krestas, ¡te queremos!

Krestas: ¿¡Pero, que haces!? ¡¡¡desgraciadaaaaaaa!!! ¡quita eso!, ¡¡¡quitalooooo!!! (bueno... ¡al menos reconoce que soy todo un macho!

Próxima (y última) Especie: "EL MAJETE SAPIENS"

(una especie en vías de extinción ^___^)

Hitomi
labelia@yahoo.com
Krestas
krestas@jet.es

SOLO LOS TONTOS ENTINTAN CON TANTA TINTA

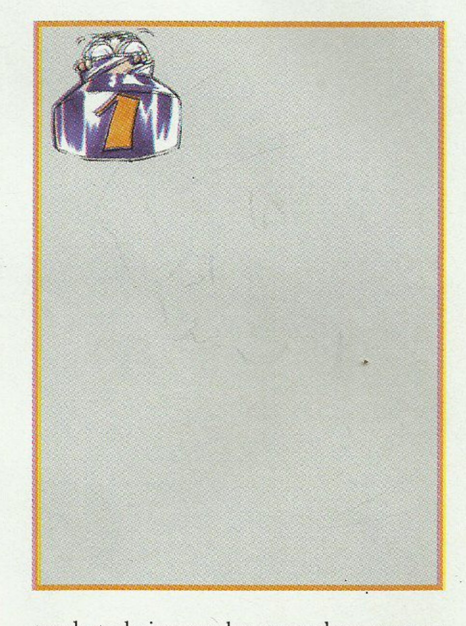
La cuestión es que hace un par de días aprendí en la facultad la técnica que os voy a explicar a continuación y me dije: "¿Por qué no timar a esos de la *Dokan* y endosarles...?" Ejem! quiero decir "Voy a difundir los conocimientos que he adquirido en esta santa facultad a los cuatro vientos, para que la gente sepa más cosas y yo me saque unas pelillas." Mmm... eso está mejor.

A pesar de lo que os puedan decir por ahí, la tinta sirve para algo más que para decir frases cultas (por ejemplo "saber de buena tinta", "decir medias tintas" o "sudar tinta".) Lo cierro es que con ella se pueden cocinar calamares (acordaos de añadirle cebolla, que le da buen sabor) y en el mejor de los casos incluso te la puedes beber mezclándola con tu bebida preferida (abstenerse diabéticos.) Luego quedan esos locos que la usan para dibujar cómics y algún que otro demente que la utiliza para imprimir revistas de esos cómics japoneses violentos y sexistas...

Todo este rollo de la introducción no tiene nada que ver con lo que os voy a contar a continuación, y aquellos que estabais esperando el prometido segundo artículo sobre tinta vais a ver cumplido vuestro sueño a la mitad (si es que realmente alguien es capaz de soñar con las paridas que digo...), porque aunque sí que trata sobre tinta, este artículo tiene poco o nada que ver con lo que traté hace un par de números. Se siente...

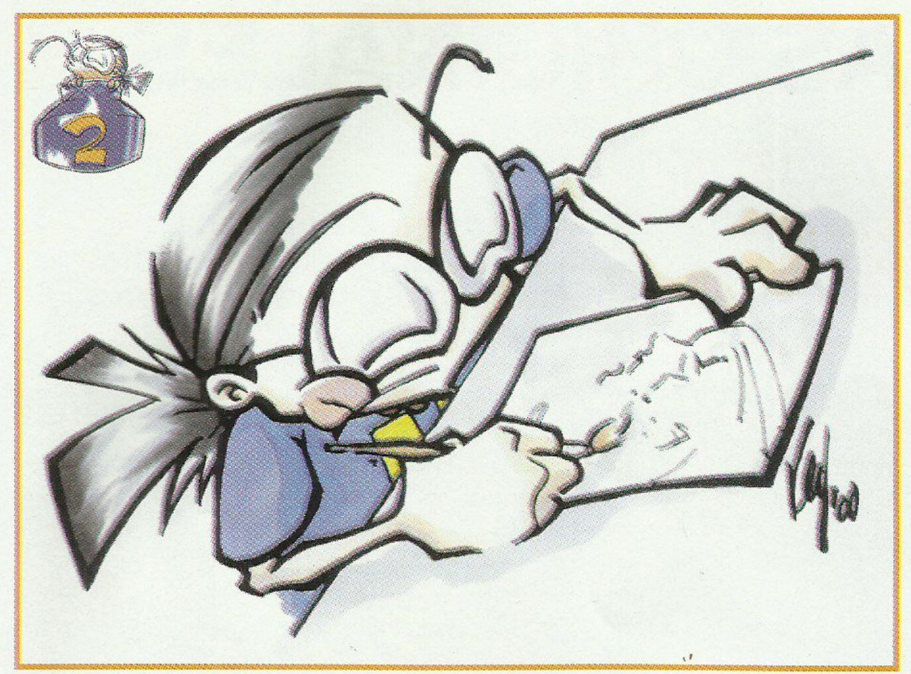
Lo que vamos a ver hoy es una forma distinta de hacer ilustraciones como las que podéis ver en estas páginas, usando dos materiales ya de sobra conocidos por todos aquellos que hacemos cómics: tinta y gouache. A esto hay que añadirle el papel, que debe ser grueso y preferiblemente para acuarela, un par de pinceles, un lápiz, goma, un puñado de neuronas y este artículo, porque si no cómo demonios ibais a saber hacerlo, listillos?? Atención, porque la tinta debe ser tinta negra indeleble, y esto es muy importante. Sobre esta técnica solo hay que decir que es característico el alto contraste que se consigue entre blanco y negro, y además se consiguen interesantes texturas en función de cómo la apliquemos. Como sé que es imposible que os enteréis de nada sin saber como se realiza, yo creo que lo mejor es que le vayáis echando un ojo a los siguientes pasos...

1.- Haz un dibujo y trázalo suavemente sobre el papel, teniendo en cuenta que debemos definir lo que irá en luz frente a lo que estará en sombra. Tened la precaución de no dejar líneas superfluas y borrad todo aquello que es imprescindible, porque luego es bastante difícil de borrar. Es muy importante que os deis cuenta de que este procedimiento está especialmente indicado para aquellos dibujos en los que se pre-



tende trabajar con luz y sombra, porque para hacer ilustraciones de línea, las hacemos con plumilla y listos. Es absolutamente imprescindible comenzar a hacer el dibujo alrededor de las 6 de la tarde; más adelante veremos por qué.

2.- Una vez hecho esto, se cubren con gouache blanco esas zonas de luz, empastando más en las zonas que queramos que sean completamente blancas, mientras que se puede aplicar el gouache algo diluido en agua si lo que queremos es obtener tonos medios. No paséis al siguiente punto sin haberos asegurado de haberlo dejado secar completamente durante al menos una hora, porque si no lo pagaréis caro... así



que si te apetece, vete a ver la tele (¡¡si no has tardado mucho es posible que llegues a ver *Pokemon!!*)

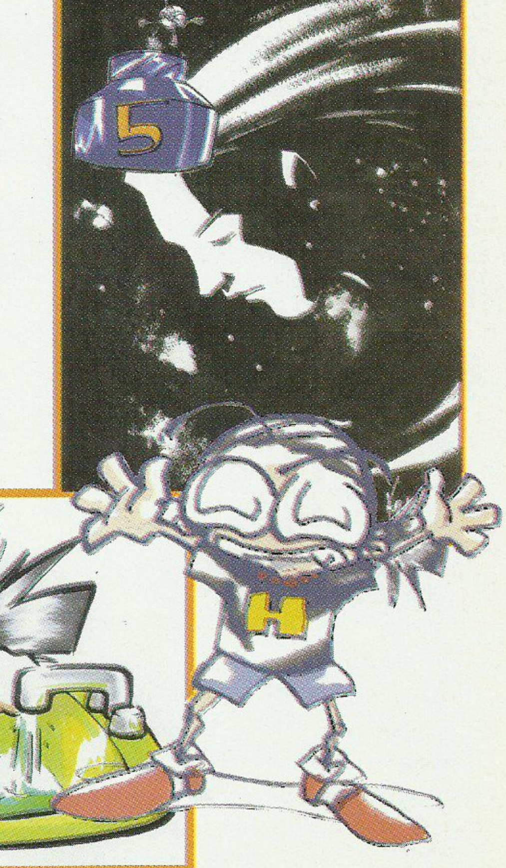
3.- ¿Acabó ya tu serie preferida? Bien, pues acuérdate de que tienes el dibujo a la mitad. Ahora lo que hay que hacer es taparlo todo bien con tinta indeleble, a ser posible con una brocha, y dando las pinceladas muy suavemente, ya que el gouache se puede levantar. Como veréis en el ejemplo, no he tapado aquellas partes que sé que van a ir todas en blanco, porque es un gasto innecesario de tinta... Una vez te has asegurado de que está todo bien cubierto, una vez más nos toca coger las palomitas y ponernos frente al televisor durante al menos una hora y si habéis seguido al pie de la letra las indicaciones, ahora deberían ser las 8, así que nos da tiempo de ver los dos capítulos de *Los Simpson* mientras eso se seca. ¡Que suerte!

4.- El siguiente paso que hay que dar es, una vez has apagado la tele y has cenado, limpiar la tinta que está sobre el gouache. Esta vez vamos a usar un pincel de cerdas duras, poniendo el dibujo bajo el grifo (y dejando salir agua, por supuesto), y vamos quitar todas esas zonas frotando fuertemente con el pincel. Puedes aprovechar el momento en que se frieguen los platos, lo colocas en el fondo del lavadero y dejas que tu madre haga el resto. Se recomienda secar y colocar los platos para quedar bien.

5.- Asegúrate de que el dibujo ha quedado bien limpio, recoge tu cuarto y no te quedes despierto hasta muy tarde, que mañana tienes que madrugar. ¡Ah! Y deja secar tu dibujo, si es posible con algo de peso encima, para que el papel quede liso. Cuando mañana te despiertes (Dios lo quiera...) lo más probable es que te preguntes por qué demonios has hecho caso al lerdo ese de la *Dokan*...

Que tengas un buen día.

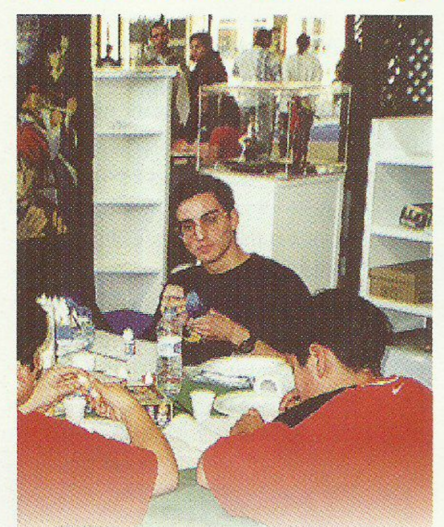
Por J.M.Ken Niimura
de H Studios



FIGURAS ORIGINALES

(1ª parte)

Hay toda una serie de figuras que no están basadas en ninguna serie de manga o anime ni en ningún videojuego. Se basan en ideas originales del autor de la figura, o como mucho, en ilustraciones de diversos autores. En este artículo haré un primer acercamiento al tema.



Si, este soy yo, metido en faena.

Pero antes de pasar al tema en si, voy a mencionar brevemente el Taller de Maquetas **del Salón del Manga de Jerez**, del que me encargué yo (sí, si pasasteis por allí, ese tío que estaba allí intentando controlar el asunto era yo ^_^U). La cosa fue bastante bien, a pesar de que calculé mal el número de gente que se iba a interesar por el taller y las figuras para pintar se nos acabaron rápidamente el primer día, y algunas sufrieron lo indecible a manos de niños de corta edad. Pero bueno, lo importante es que la gente se lo pasó bien, y el año que viene se intentará mejorarlo. Un saludo desde aquí a los organizadores del Salón. Buen trabajo.

Bueno, por donde iba. Como comenté antes, hay multitud de figuras que sin estar basadas en una serie de manga o anime, ni en un videojuego de éxito, tienen una calidad realmente impresionante. En una de estas figuras el autor puede dar rienda suelta a su creatividad, al no estar limitado por la apariencia de un personaje ya existente, y normalmente se suelen esmerar más en ellas que en las normales (aparte esto es debido a que al ser de un personaje desconocido, o es realmente buena, o no vende). Aquí reseño algunas de las que más han llamado mi atención.

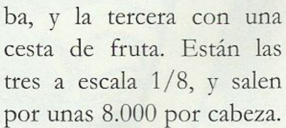
Estas dos figuras son del mismo autor (que al parecer al tío le dió por las bailarinas), cuyo nombre no he conseguido todavía averiguar. Hay que destacar de ellas las poses, realmente dinámicas, y el cuidado de los detalles de los trajes y del pelo de la primera (algo realmente impresionante, os lo puedo decir, que esa sí la tengo aquí a medio pintar). Estas figuras no son para principiantes, ya que el montaje puede ser bastante complicado (sobre todo el susodicho pelo de la primera figura, que es muy delicado), y además para fijarlas a la base (porque al estar de puntillas es necesario ponerles una base, porque no se sostienen de pie solas) hay que insertarles un alambre en el interior de la pierna, que es muy fina, y es una operación delicada. El precio varía, porque las he llegado a ver desde 5.000 pesetas (piratas, claramente), hasta 15.000 (supongo que las originales).

Aquí tenemos una chica alada, con una cantidad de ropa convenientemente escasa (algo bastante normal en este tipo de figuras), y un rifle de asalto. A destacar el detalle de las alas, realmente muy cuidadas, y el del rifle que porta. Sale por unas 11.000.



Y si habéis curioseado un poco por las páginas de los artistas japoneses, habréis notado una cierta afición de los mismos hacia las chicas con uniforme de criada (eso si, con unas falditas realmente cortas). Pues nada, aquí tenéis un buen ejemplo de que ello no se limita solo al dibujo, con esta serie de tres figuras realizadas por el mismo autor (y de la cual sospecho que hay más modelos por ahí sueltos), una con una tetera, otra con una escoba, y la tercera con una cesta de fruta. Están las tres a escala 1/8, y salen por unas 8.000 por cabeza.





Y vamos ahora en una dirección completamente distinta. ¿Os suena un juego llamado *Virtual On*, de lucha entre robots, así en plan tridimensional? Pues aquí tenéis a



TALLER DE Maquetas



dos chicas con unas armaduras basadas en uno de los modelos de robot que se pueden elegir en dicho juego. Los dos modelos son básicamente iguales, variando solo en la postura (el autor, **Mashii Misumaru**, la verdad es que no se ha quebrado demasiado la cabeza al hacerlos), y recuerdan en cierto modo a las Gundam Girls de **Mika Aitaka** (de las cuales también hay figuras, que quizás reseñe en un futuro artículo). Miden unos 17 cm. De alto cada una, y cuestan 11.000 por cabeza.



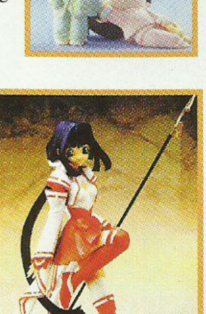
Pasemos ahora a algo más cotidiano. No se, a pesar de no ser nada del otro mundo, esta figura me gusta bastante. Quizás sea la postura o la expresión de la cara, o quizás que representa una escena de lo más cotidiano, una chica que ha acabado de pintar (aunque eso sí, más bien ligerita de ropa). Escala 1/6, unas 12 lechugas.



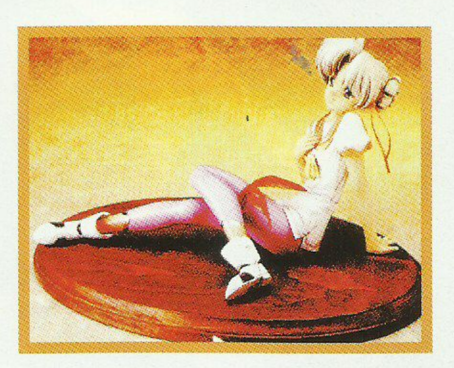
Y aquí tenemos a una chica con una especie de bikini de alta tecnología. El movimiento y la anatomía de la figura están realmente bien cuidadas. Sobre todo el movimiento del pelo está bastante bien conseguido, comparado con muchas cosas que se ven por ahí. Esculpida por **Toui Fujiura**. Mide unos 35 cm de alto, y cuesta unas 15.000 pesetas.



Y ahora toda una serie de figuras en SD, de lo mas mono. Hay todo un surtido, desde una chica en un trineo, a otra en bikini, pasando por el obligatorio kimono. Además para lo que son figuras de resina son hasta baratas, unas 5.000 cada una (dado que el tamaño es necesariamente bastante pequeño, unos 6,5 cm de alto las que están de pie).



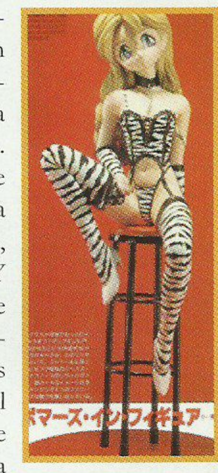
Esta figura me gusta bastante. El traje que lleva parece ser el de una sacerdotisa shinto japonesa (miko, que se les llama), pero bastante modificado (no suelen tener una falda tan corta, desde luego). La postura también está bastante conseguida, aunque me da en la nariz que para que se sostenga hay que reforzar la unión del pie a la base con alambre. Escala 1/6, 11.000 pesetas.

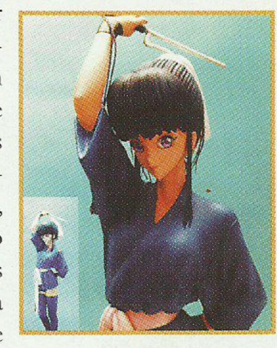


No estoy seguro, pero la cara de esta figura me re-cuerda, y mu-cho, a los dibujos de **Urushi-hara**. Quizás esté basada en alguno que no he visto, pero de momento la incluyo por aquí. Está en escala 1/4,5

así que es bastante grande, y el detalle es bastante bueno para ese tamaño (sobre todo en el pelo).

Y ahora algo un poco más provocativo, aunque sin llegar a entrar en lo que es el hentai (para eso ya haré otro artículo más adelante). La figura en sí es bastante original, en lo que a postura respecta. Es la única que he visto encaramada a un taburete, desde luego :P. Y el detalle, tanto de la ropa interior como del arma es bastante bueno. El pintado tiene que haber sido una verdadera pesadilla, con todas esas rallitas de cebra, pero el resultado final yo creo que ha merecido la pena. Escala 1/6, unas 10.000 pesetas.





Y para terminar por hoy, una chica con aspecto de practicar las artes marciales (vamos, su-pongo que los dos jitte que lleva no son de adorno precisamente). A destacar de esta figura, aparte de la pose, realmente bien conseguida, el detalle del pelo (del que algunas partes tienen pinta de ser realmente frágiles). Unas 10.000 pesetas.

Y ya está por hoy. En el siguiente artículo seguiré con el tema, pero me centraré en un autor en concreto, **Bome**, que ha realizado una cantidad realmente impresionante de figuras originales, todas de bastante calidad (aunque con unos precios un tanto abultados, la verdad). Pues eso, hasta el mes que viene.

David Rodríguez
(a.k.a. The Master)
the_master@ctv.es

YOUNG WHITE ELF

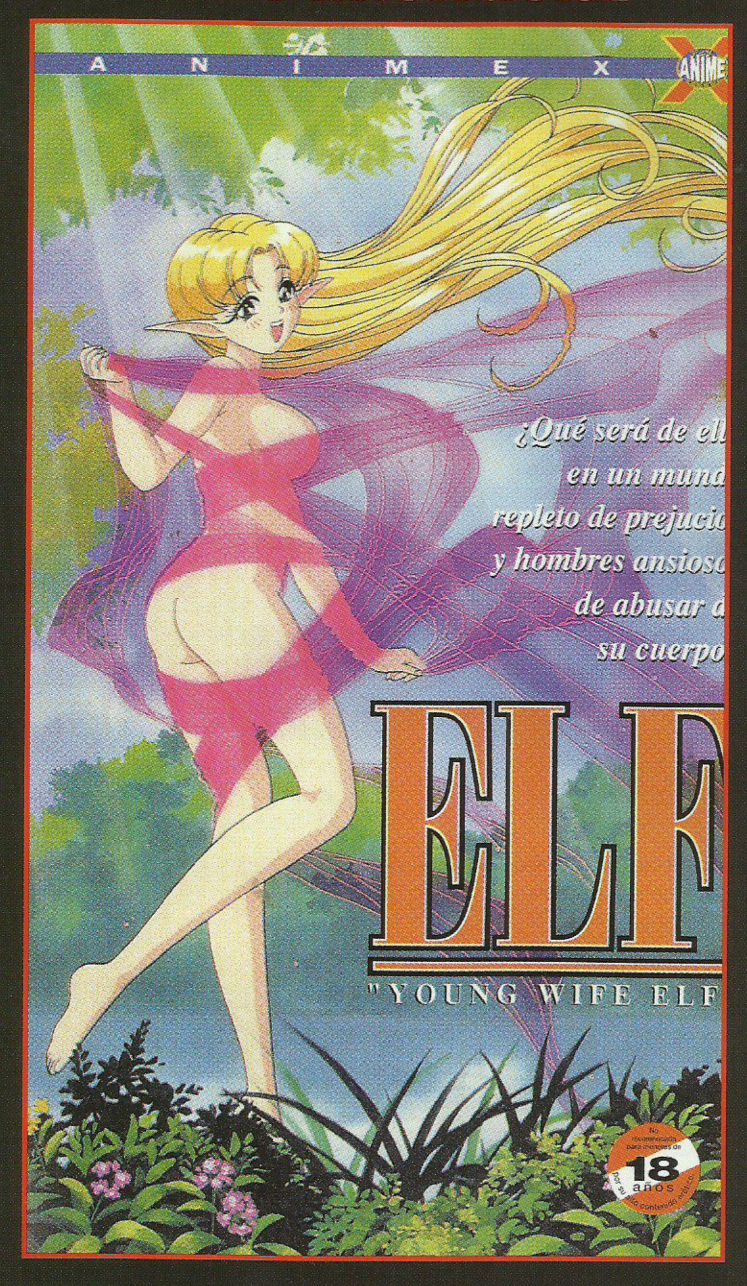
Sexo interracial

Kenji es un joven recién casado con Minfa, una elfa, un bonito cuento en el que la pareja es feliz y comen perdices, pero después del banquete de boda los dos tortolitos tienen ganas de meterse caña. Se disponen a ello y empiezan con el precalentamiento hasta que Kenji no puede más y pregunta muy amablemente si "puede". Minfa, que es el prototipo de esposa oriental (nunca dice no), da su beneplacito y empieza a gozar, pero... ¡Que es eso tan grande! ¡Dios mío, no me cabe! Kenji es todo un machote de "grandes aptitudes", demasiado grandes para poder montárselo con una elfa, cuyos órganos están preparados para el "tamaño elfo". Señoras y señores, este anime da respuesta a esa pregunta que tantos y tantos roleros se han preguntado siempre, definitivamente los elfos la tienen pequeña. Si, si, el tamaño no importa, pero la tienen pequeña... y ese es un dato a tener en cuenta.

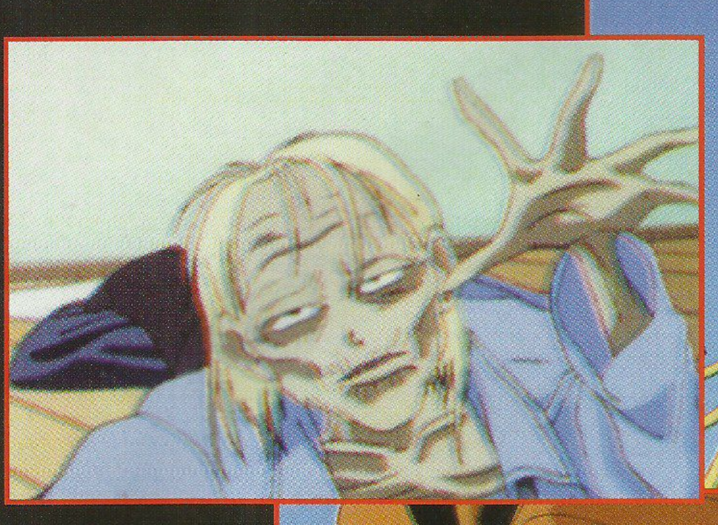
A lo que íbamos, semejante monstruosidad produce un gran dolor a Minfa, la cual no puede seguir así, para desgracia de Kenji que se va a quedar con dolor de huevos...

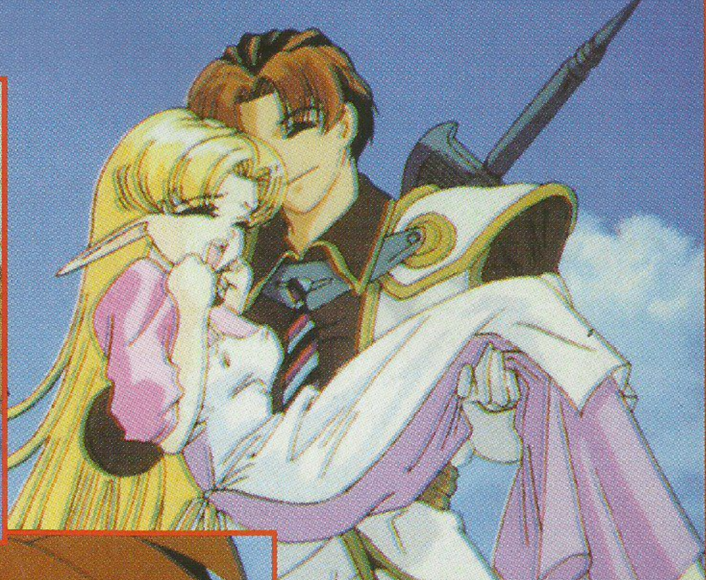
Muchas culturas piensan que una pareja sin sexo no puede ser feliz, Kenji y Minfa también, de modo que el joven se dedica a correr mil aventuras para buscar un remedio. Entre tanto descubren nuevas posibilidades, y es que no todos los atributos de Minfa son tamaño elfo, la delantera que tiene es impresionante y seguro que ya imagináis lo que se puede hacer con ella (serdos).

Uno de los primeros descubrimientos de Kenji es un jugo que actúa a modo de lubricante. Para obtenerlo deberá extraérselo a una mujer pájaro que lo iba a usar con él. Kenji es fiel a su mujer, por supuesto, de modo que no caerá a la tentación de fecunda a la mujer pájaro, no obstante para extraer el jugo la hará gozar igualmente...



Los dioses griegos bajaban a la tierra a hacer fechorías con las bellas ninfas. Los faunos y los sátiros seducían a las jovencitas humanas... En definitiva, el sexo con seres mitológicos no es nada nuevo. Young White Elf es una divertida animación con la incompatibilidad entre los órganos sexuales de un humano y una elfa como protagonistas.







El aguerrido muchacho de la izquierda se transforma en un recien casado que aún no ha perdido todo su brío. Correrá mil y una aventuras con tal de echarlo un polvo a su mujercita.



Pero no sólo Kenji se enfrentará a peligros, también Minfa se las tendrá que ver con un ginecólogo degenerado que quiere examinarla en profundidad. Afortunadamente Kenji y su madre conseguirán sacarla del apuro. Hablando de la madre de Kenji, es una bruja que "mata a polvos" literalmente a jóvenes mancebos. Al hacerlo les extrae la energía que le permite mantener una juventud eterna.

"...este anime da respuesta a esa pregunta que tantos y tantos roleros se han preguntado siempre, definitivamente los elfos la tienen pequeña."

OPINIÓN

Young White Elf, nos muestra un sexo bastante convencional, sin tías con rabo ni otros esperpentos (aunque el ginecólogo tiene un tentáculo), más al gusto occidental que otras producciones. De polvo a polvo (y tiro porque me toca) hay una historia coherente cargada de humor, lo cual hace que valga la pena ver toda la cinta. No nos engañemos, se trata de un vídeo hentai, y vende por lo que vende, pero en vez de despreocuparse se lo han currado un poco para que el resultado tenga algo de calidad.

A nuestro país llegó de la mano de Manga Films, en aquella época en la que casi no editaban nada que no fuera hentai, así que lo tenéis fácil si queréis echarle un vistazo, es especialmente recomendable para aquellos que sin ser aficionados al hentai tampoco quieran dejarlo de lado y se decidan a probar algo.

Ice Cream

FÓRUM OPINIÓN

Podéis opinar sobre lo que os venga en gana, pero por favor, utilizad un lenguaje correcto y no difaméis a otras personas.

Enviad vuestra opinión a:

Forum Opinión - Revista Dokan
Ares Informática, S.L.
Avda./ Mare de Deu de Montserrat 2 bis
08970 Sant Joan Despí (Barcelona)

Intentad no extenderos más de lo necesario, así podremos recoger muchas más opiniones y hacer la sección más variada.



Quisiera hablar sobre la reducción de series en las publicaciones de las distintas editoriales. Normalmente, las series o colecciones se cierran porque no venden lo que se esperaba dejando a mucha gente a medias en su inversión (porque yo veo esto como una inversión, aunque reconozco que el manga me gusta a rabiar). Lo que no entiendo es como las editoriales no se han dado cuenta de que muchos de los precios son desorbitados y que esto es lo primero que frena a los otakus a comprar. Por ejemplo, en mi caso que llevo 4 colecciones a la vez, me cuesta unas 5.000 ptas. aproximadamente (sin contar CD's, libros de ilustraciones, etc...). Desde aquí hago un llamamiento a las editoriales para que disminuyan sus precios, que los primeros que salen ganando son ellos (y nosotros, por supuesto).

Megumi (Alicante)

Lo primero decir que "una persona normal" es un/a chico/a deseoso de llamar la atención criticando las aficiones de los demás, con muy mala educación además y al que no merece la pena atender.
Espero que la sociedad que pretende construir y en la que no estamos incluidos no sea tan estúpida como las opiniones de esta persona.
Sin embargo tampoco estoy de acuerdo con lo que dice Alfonso Sexto. No creo que la mayoría de españoles sean unos ignorantes, sí los hay, pero como en todos los países. Nuestra cultura, como las demás, tiene muchas cosas buenas, por lo que no merece ser menospreciada. Cada país tiene unas costumbres distintas, lo que pienso es que en vez de criticarlas debemos aprovechar lo bueno de cada una.
Bueno, después de este discurso sólo me queda decir... ¡quiero que vuelvan a publicar Detective Conan!

Cristina (Asturias)

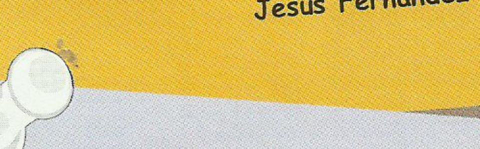
Estoy de acuerdo con **Sara Díaz** que escribió en *Dokan 22*, no solo cortan series tan estupendas como *Slayers* y nos dejan a todos con la intriga sino que la mayoría de las que emiten sin ser acabadas las vuelven a empezar. Yo aún estoy esperando la continuación de *Pokemon*, **Tele 5** lo estuvo emitiendo y volvió a empezar la serie por que sí, mientras que aún quedaban muchos más episodios (están siendo emitidas por canal de pago) ¿Y qué pasa con el desenlace de *Ruroni Kenshin*?

Selphy (Badalona)



Querido "Una persona normal" (y una porra):
Eso e ser prudente te ha valido para que no inunde tu casa a base de preciosas dedicatorias, postales y demás. Mira imbe... ignorante, porque es lo que eres. Demuestras que estás en contra del fútbol, de la naturaleza, de los videojuegos... en fin, de todo lo que a ti no te gusta.
Deja que te explique lo que es el "occio". El Occio es ese tercio del día (como mínimo) que los seres humanos solemos utilizar para desahogarnos de los cinco putos días de la semana. Días henchidos de tensión, de trabajo, mucho trabajo, todo lo que lleva a una depresión segura. Para tratar de fustigar esa inminente depresión (como, por ejemplo: "la vida no tiene sentido"), nosotros, los seres humanos, TODOS, usamos la pasión del fútbol, por ejemplo, para darle sentido a nuestra vida. Compramos revistas deportivas, hacemos la quiniela, escuchamos ciertas emisoras de radio, nos compramos la camiseta de nuestro equipo favorito y con el nombre adjunto de nuestro jugador favorito (Rivaldo, por ejemplo) (je). Quiero decir que es nuestra forma de divertirnos, de hacer trabajar a nuestro corazón y, así, despertar nuestra total esperanza. Y eso es verdaderamente bonito... pero también es un negocio, vaya que sí. Igualico que el manga, igualico que estas revistas dedicadas al manga. ¡Pero todo!. Es decir, TODO. El manga, el cine (lo que más), el fútbol o cualquier otro deporte, la música (otra que tiene por dónde callar),... en fin, TODO. Y, claro, según tú, esto del manga es una tontería, que los otakus (cinéfilos, consoleros, fans del fútbol, de la música,...) son todos una "panda pajilleril" (pajilleros) y te alegras de no ser uno de ellos. Pues bien, no sé que leches te gustará a ti, ni me interesa. Pero, sea lo que sea, que sepas que eres otro tonto por comprar esas "tonterías" que seguro que comprarás (CDs, películas, vídeos, libros,... en fin). Y tu papa será otro tonto por ser del Real Madrid, o del Barça. Y tu mama será otra tonta por leer novelas. ¡Y no hablar de tu hermana con los jodidos Back Street Boys!
En fin, querido ignorante, si a ti no te gusta el manga, ¡OK!. Ni a mí ni a los 120 millones de japoneses nos interesa tu ignorante opinión. Lo que no puedes es ensucia n mundo tan extraordinario con tus sucias palabras. Si a ti no te gusta, no quiere decir ni que sea malo, ni que a la gente no le guste. Debes de respetarlo de la misma forma que, hoy en día, ya se respeta a los homosexuales. ¿Entiendes lo que te digo?... ¿se han sentado alguna vez tus padres a hablar contigo?...

Jesús Fernández Muñiz (Cádiz)



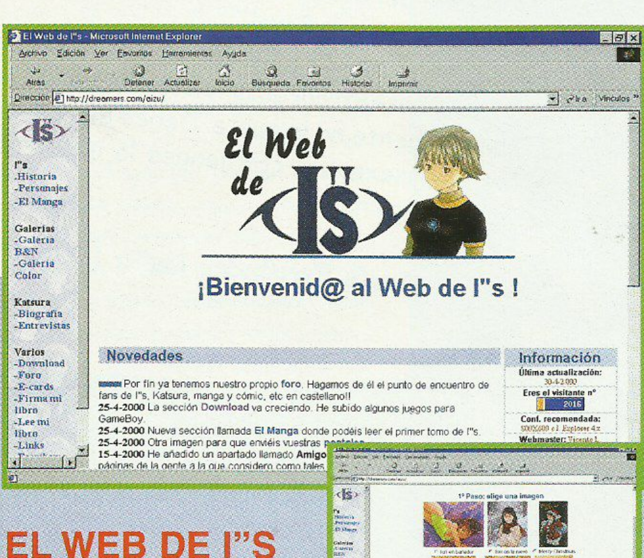
¡Hola mundo!

Últimamente he estado leyendo... Bueno pero eso no viene al tema. Bueno, la cuestión es que, como habéis podido suponer, me encanta este mundillo. Como todos los aficionados, soy bastante criticada, incluso en mi clase, se ríen de nosotras (de mí y de mis amigas) solamente porque leemos un cómic o escuchamos **L'Arc en ciel**. ¡Esa gente, lo que es, es una ignorante! ¡Yo no me río de ellas cuando leen revistas de esas en las que las tías escriben para contar sus experiencias sexuales con el vecino o con su perro! ¡Eso sí que es digno de crítica! ¡Lo que pasa es que son unas reprimidas y unas pijas! Luego están las otras, que creen que saben de manga y te hablan de **Dragon Ball** y **Pokemon**, creyéndose enciclopedias del tema, y cuando dices "*Tenchi Muyo!*", te miran con cara rara, pero te dicen que les suena (cuando nunca lo habían oído). ¡Falsas! Luego está el último grupo: NOSOTRAS. En mi clase somos sólo dos adictas, y nos pasamos las clases leyendo, dibujando y diseñando personajes. Eso no es raro: ¡Lo raro es atender y hacer la pelota a la profe! Bueno, esta era mi humilde opinión. ¡Tenía que decirlo o reventaba!

Elisabet Lacasta Tomás (Bellaterra, Barcelona)

manga webs

Cuando escribo estas líneas todo el mundo habla del Salón del Cómic, que ya queda poco para que empiece, yo me lo voy a perder... Deberían hacer una web a través de la cual hacer una especie de visita virtual para los que no podemos ir...
¡Ah! Que no se me olvide... El proyecto de la web de Dokan ha sido alterado, de modo que puede que tarde un poco (mucho) más de lo previsto en estar disponible.



EL WEB DE I'S

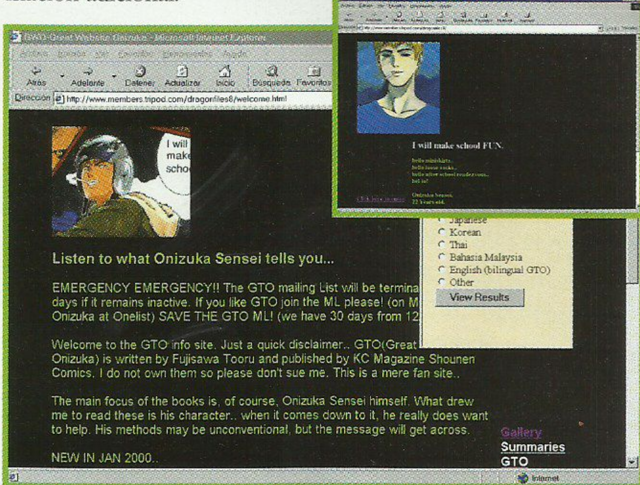
http://dreamers.com/aizu/

Un lector nos hizo llegar la URL de su web... y vaya web. En el primer vistazo ya podemos darle una muy buena nota al diseño. Pero no todo lo bonito es bueno (y menos si es gratis...), por lo cual hay que profundizar un poco más para poder asegurar que es una buena web. Yo lo he hecho, y os aseguro que es muy completa. A parte del típico resumen del manga, fichas de personajes y demás parafernalia, hay abundante información sobre **Katsura**, así como algunos archivos para bajar (skins de **Winamp** y scripts del manga). Tampoco se ha olvidado nuestro amigo de incluir un par de galerías de imágenes, una en blanco y negro y la otra a color.

GTO GREAT WEB SITE

http://www.members.tripod.com/dragonfiles8/

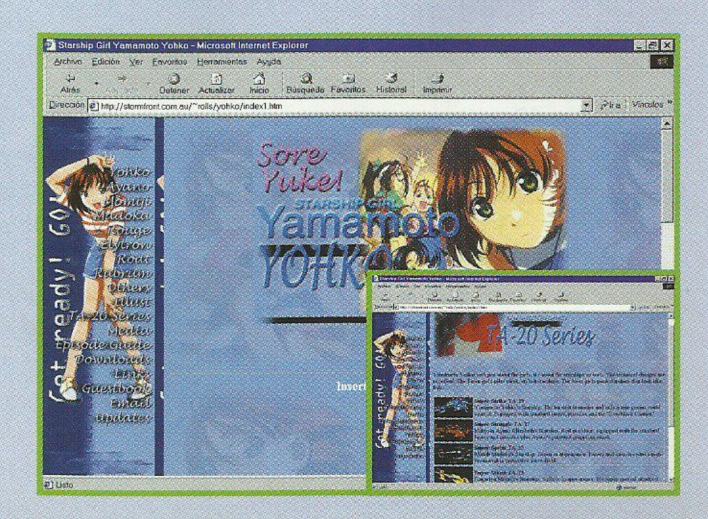
Bueno, bueno, bueno... ¿Os acordáis de que hace unos meses no pude encontrar webs de *GTO*, *Yamamoto Yohko* y demás? Pues **Gaff de la Mancha**, un lector que nos envío un e-mail, respondiendo a un reto que le lanzamos nos encontró unas cuentas, lo cual le ha proporcionado una suscripción gratis por un año, por enrollao. Esta es una de ellas, dedicada a la genial serie, *GTO*. Básicamente encontraremos galerías de imágenes, resúmenes de los tomos, fichas de personajes (en construcción) y algo de información adicional.



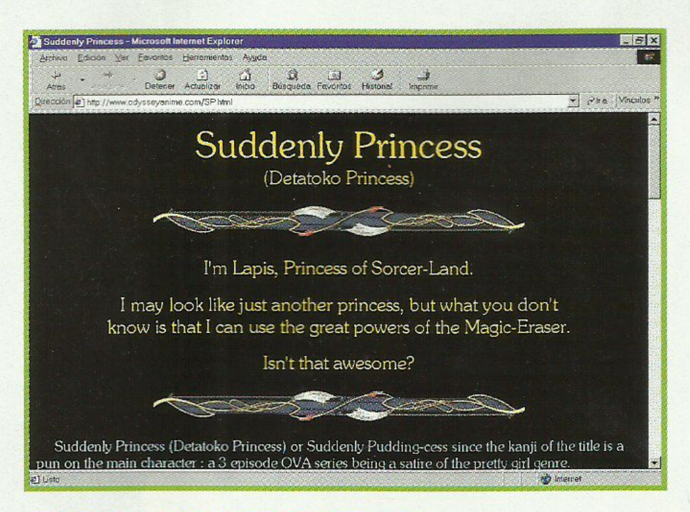
STARSHIP GIRL YAMAMOTO YOHKO

http://stormfront.com.au/~rolls/yohko/index1.htm

Y otra más que nos descubrió **Gaff** (eres un monstruo). Lo más importante son las extensas fichas de personajes que contiene. Sin olvidar las galerías de ilustraciones, la guía de episodios y la sección de downloads. El diseño es bastante atractivo, aunque en ocasiones afecta a la legibilidad...



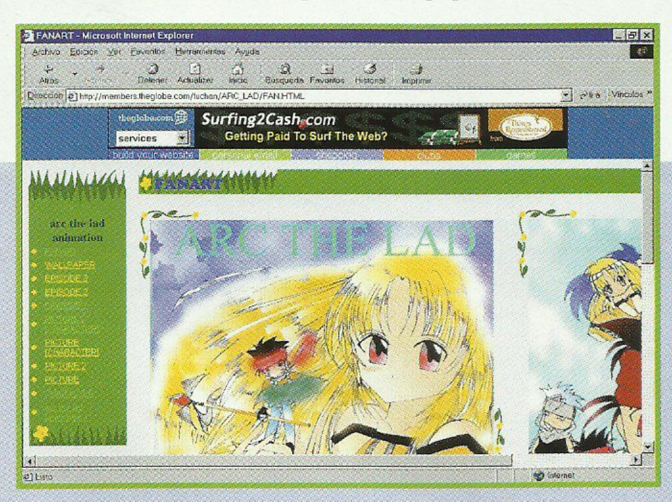




SUDDENLY PRINCESS

http://www.odysseyanime.com/SP.html

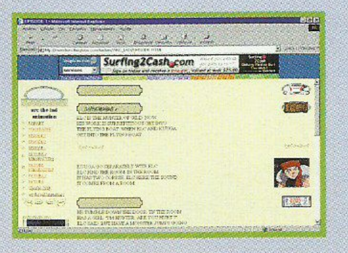
Y otra más de **Gaff**, la última por este mes. Aunque esta es bastante escasa de contenidos... Unas fichas de personajes y algunos resúmenes de episodios son todo lo que ofrece. No merecería ser comentada, pero tampoco hay mucho más sobre esta serie, *Suddenly Princess*, que no es especialmente popular en occidente.

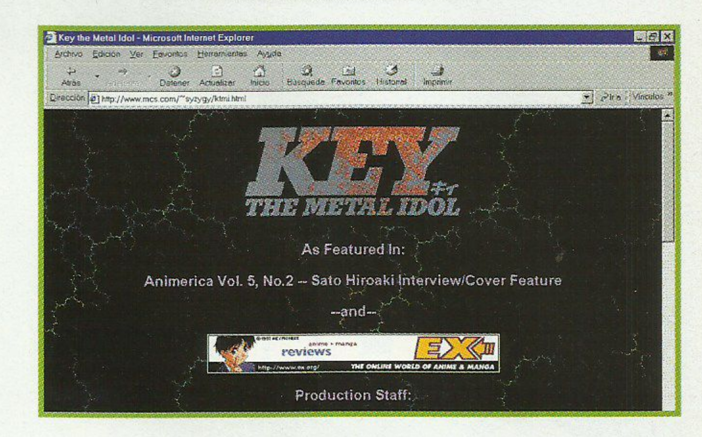


ARC THE LAD [ANIMATION]

http://members.theglobe.com/fuchan/ARC_LAD/

Muchos dibujos para descargar, algunos de ellos de la propia serie, otros hechos por aficionados. También hay fondos de escritorio, la letra del opening y una sección con las inevitables fichas de personajes. También podréis votar a vuestro personaje preferido de *Arc the Lad* desde esta web.





KEY THE METAL IDOL

http://www.mcs.com/~syzygy/ktmi.html

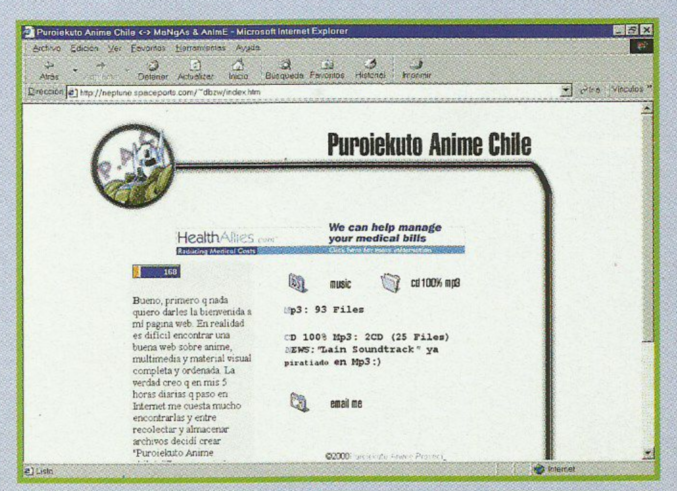
En esta web podemos encontrar las sinopsis de los episodios de esta serie, aunque la sección esta todavía en construcción y no están todos. Más interesante me parecen las fichas de personajes, las hay de muchos de ellos y son muy completas, incluso nos dicen quién fue el seiyuu tanto en la versión japonesa como en inglés. Por si no interesa adquirir la serie también hay un listado de los DVDs, Laser Disc o cintas de vídeo con las fechas de lanzamiento, los capítulos que incluyen y el precio en yens.

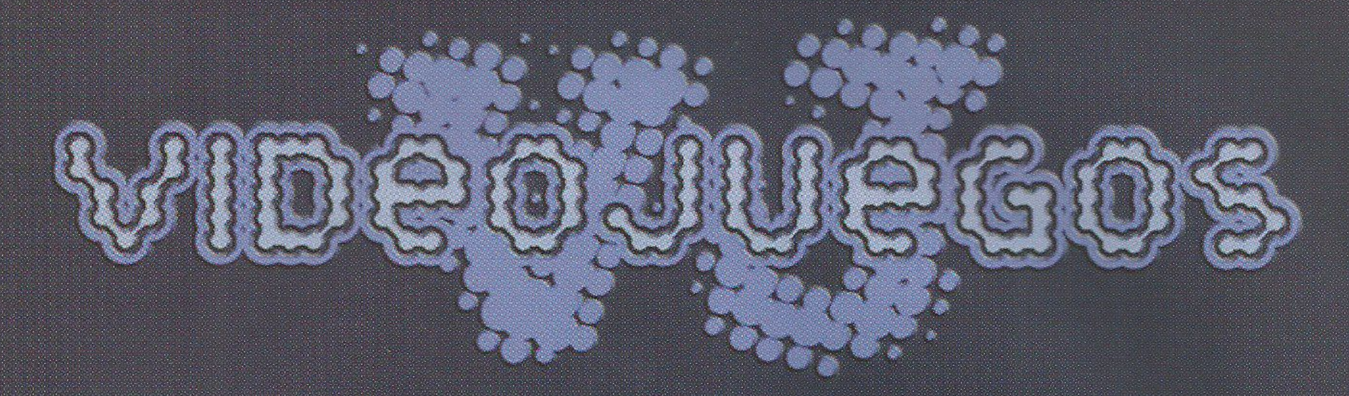
PROYECTO ANIME CHILE

http://neptune.spaceports.com/~dbzw/index.htm

No nos podemos despedir sin comentar la web de un lector chileno que nos pide que la comentemos. A través de ella pretende llevar a cabo el proyecto "**Anime Chile**", que consiste en ofrecer un buen archivo de material audiovisual y multimedia en internet relacionado con las series de anime. De momento hay poquita cosa, pero si le echamos una mano entre todos puede salir algo muy interesante.

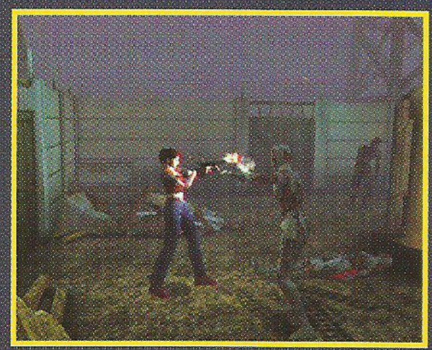
Morpheus





RESIDENT EVIL: CODE VERONICA

Konnichiwa! En este número vengo muy feliz tras haber confirmado con mis propios ojos lo que ya sospechaba. El lanzamiento de la **PlayStation 2** ha sido un paso precipitado, por no decir desesperado, por parte de los chicos de **Sony** que han visto como la **Dreamcast** se estaba comiendo rápidamente su porción de mercado. Precipitado por que si hubiesen respetado las fechas de sus planes de desarrollo no habrían sacado a la venta consolas, periféricos y drivers defectuosos. Y en definitiva, precipitado por sacar una consola que, a diferencia de su competidora, no está preparada para hacer frente a la última tendencia de la industria: el juego online. Sí, puede que el reproducir DVDs sea una ventaja, pero en PC ya se ha demostrado que no lo es para un juego puesto que en el fondo, lo mismo te da ponerlo en un DVD que en tres CDs. Sí, verás películas, pero para lo que va a costar también podrías verlas en PC o TV sin necesidad de tener ocupada la consola.

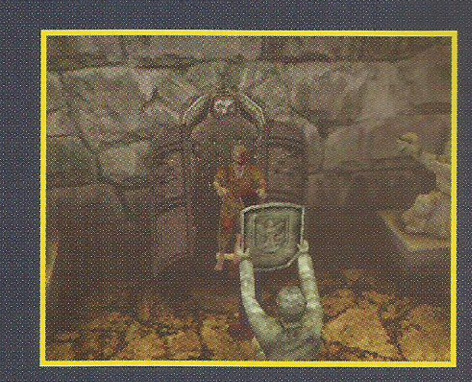




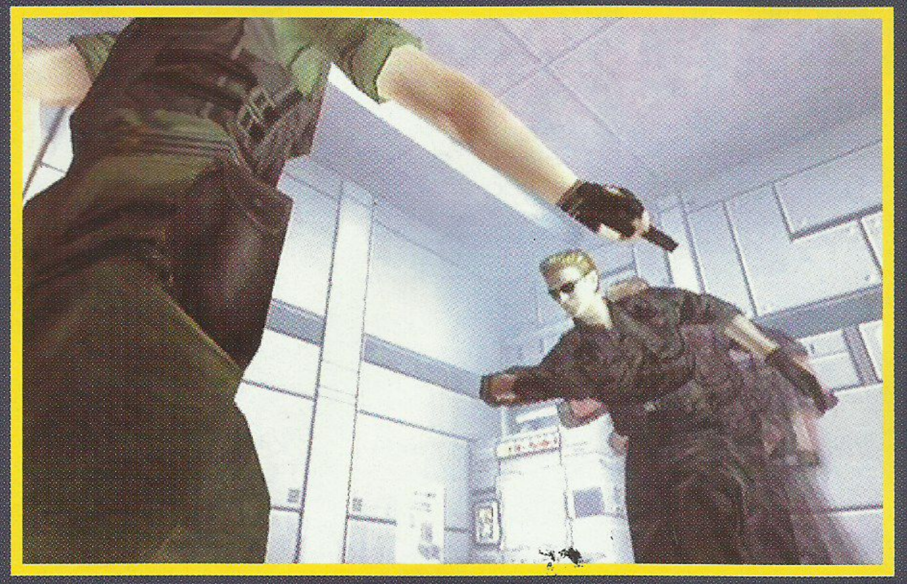
En definitiva, me he emocionado y me he ido un poco por las ramas. Lo que quería decir es que lo que va a determinar el predominio de un soporte sobre otro van a ser los juegos. Y que hasta nuevo aviso, **PS2** no tiene nada que hacer frente a Dreamcast. *El Tekken 3 Tag Tournament* está tan lejos de la calidad de *Soul Calibur* como lo están *Ridge Racer 5* y *GT2000* de *Sega GT*; y ni mencionemos al todopoderoso *Shenmue*. Pues bien, aquí os presento otro señor juego, otro de los que marcarán la diferencia y que harán de **Dreamcast** la plataforma de 128 bits por antonomasia:

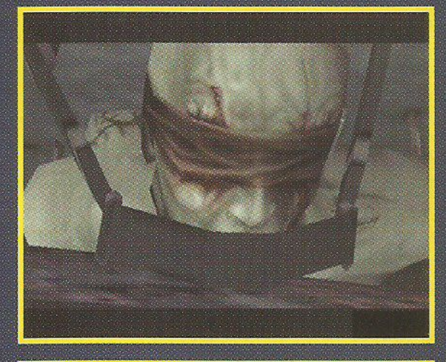
La historia toma comienzo tres meses después de los acontecimientos que tuvieron lugar en la segunda parte de la saga, cuando tuvimos que limpiar la ciudad de Racoon City de zombies mientras buscábamos a nuestro hermano desaparecido, Chris.

En la espectacular secuencia de introducción del juego vemos como Claire Redfield sigue buscando a su hermano. Para ello viaja al laboratorio de Umbrella en París, donde se supone que se encuentra. Sin embargo, allí es capturada por los agentes de Umbrella y llevada en helicóptero a una base secreta de la misma en una pequeña isla. No les pone las cosas fáciles a sus captores pero termina metida en una fría y oscura celda. Por

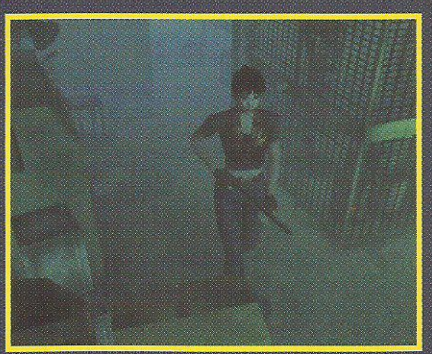


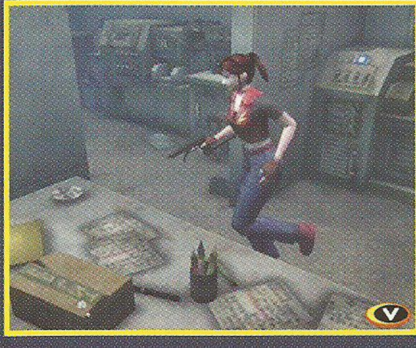












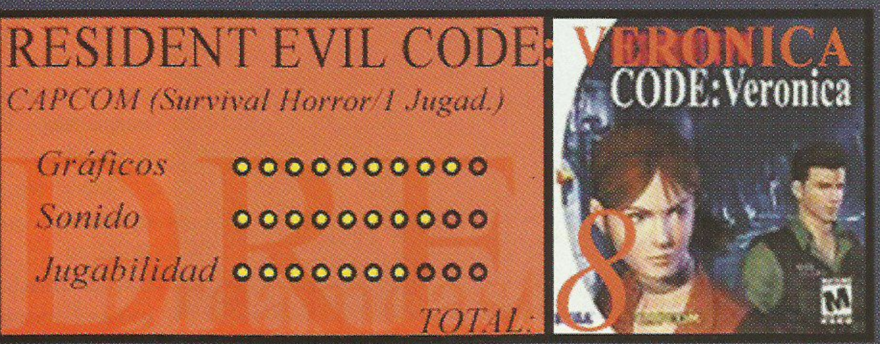
suerte, no pasas mucho tiempo en la misma ya que un desconocido te libera no sin antes advertirte de que no tienes la más mínima posibilidad de escapar de la isla. A partir de aquí las cosas irán a peor ya que, como no, la isla está abarrotada a más no poder de zombies. Conoceremos a Steve Burnside, el único superviviente de su familia, la cual fue confinada a la isla cuando su padre traicionó a la corporación. Y también a los hermanos Ashford, Alfred y Alexia, máximos dirigentes de Umbrella y desarrolladores del T-Virus que viven en el punto más elevado de la isla. Son muchas las sorpresas que nos depara la inquietante trama de esta secuela.

Y si a nivel argumental la cosa está así de bien, a nivel técnico no se ni por donde empezar. La enorme capacidad de Dreamcast para manejar entornos poligonales queda patente tan pronto vemos como han logrado dar el paso de sustituir los fondos prerenderizados a otros generados en tiempo real con la misma cantidad de detalle. Con esto, han logrado imprimir al juego una mayor fuerza visual, mucho más cinematográfica. Ahora veremos zooms, rotaciones y toda clase de movimientos de cámara que nos introducirán completamente en la trama. Por otra parte, la calidad de las secuencias cinemáticas es igualmente alta, y lo mismo pasa con la música que cumple satisfactoriamente la función de ponernos los pelos de punta.

Quizá la única pega es quizá el sistema de control que hereda sin cambios de sus antecesores. Es decir, encontraremos las mismas pegas que antes a la hora de movernos por en entorno, así como para manejar los ítems o salvar la partida (dichosos baúles y máquinas de escribir). Eso sí, vale la pena mencionar que ahora podemos disparar con dos armas a la vez, a dos enemigos distintos.

Esta vez, **Capcom** se ha superado a si misma y ha creado el mejor título de una saga en la que creíamos quedaba poco por ver. No estamos solo ante un *Resident Evil*; estamos ante el mejor Resident que se haya visto jamás en cualquier plataforma.

Miguel Michán "EM3"
gainax-owner@onelist.com

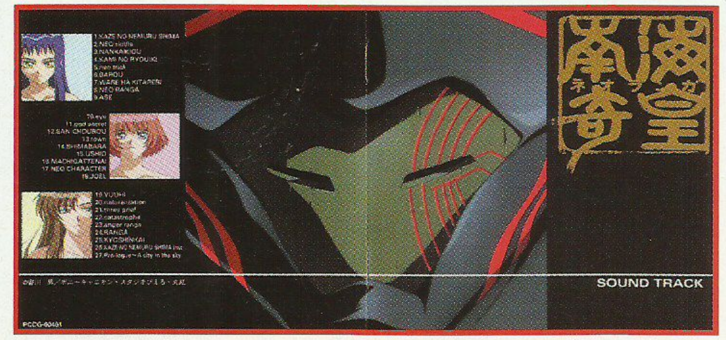


NEORANGA OST

Pues aquí estamos un mes más, comentando de nuevo la banda sonora de uno de los grandes de Japón. En esta ocasión, le toca a Neoranga, una serie de 48 episodios cuya música ha sido ya recopilada en tres CDs, aunque desgraciadamente todavía no está disponible en China (la mayoría de los CDs que compramos, del sello SM, son chinos).

Si os hablase de **Haishima Kuniaki** probablemente no os sonará de nada este nombre. Pero en Japón se ha convertido en uno de los músicos más prestigiosos, a la altura de **Sakamoto Ryuichi**, autor de la OST de *Honneamise no Tsubasa* (*Royal Space Force*), de fama mundialmente reconocida, y que recientemente estuvo en nuestro país presentando su último disco. **Haishima** lleva tras de sí las bandas sonoras más impactantes de todo el mundo del anime, dos de las cuáles ya han aparecido aquí: *Gasaraki* y *Spriggan*. Su estilo es muy parecido en este nuevo CD, y básicamente conserva el aura de misterio que rodeaba sus anteriores producciones, combinando marchas militares y otras que no lo son tanto, dignas de un **John Williams**.

La banda sonora que nos ocupa se compone de 27 temas, de los cuales sólo dos son vocales, correspondientes a la primera temporada de la serie de TV. El primero, *Kaze no nemuru shima* ("La isla donde nace el viento"), interpretado por las seiyuus de las tres protagonistas (entre las que se encuentra **Miyamura Yuko**), es la música que acompaña a los dos opening de la primera temporada. A pesar de que las voces carecen de fuerza, tras varios episodios te acostumbras. Si añades la calidad de la animación del opening, tenemos uno de los temas más bonitos jamás compuestos, música japonesa mezclada con tonos tribales de Indonesia que dan al opening la fuerza de que carecen sus voces. **Haishima** nunca deja de sorprendernos.



Los temas siguientes son *BGM*, y en su mayoría marchas militares mezcladas con algún que otro tinte indonesio, como es el caso de *KYOSHINKAI* (organización que intenta controlar a NeoRanga) o *NANKAI-KIOU*. A parte de estos tenemos otros más melodiosos, como *SHIMABARA, USHIO, NEO RANGA*… que conservan la maestría de **Haishima** presente en *Spriggan*.

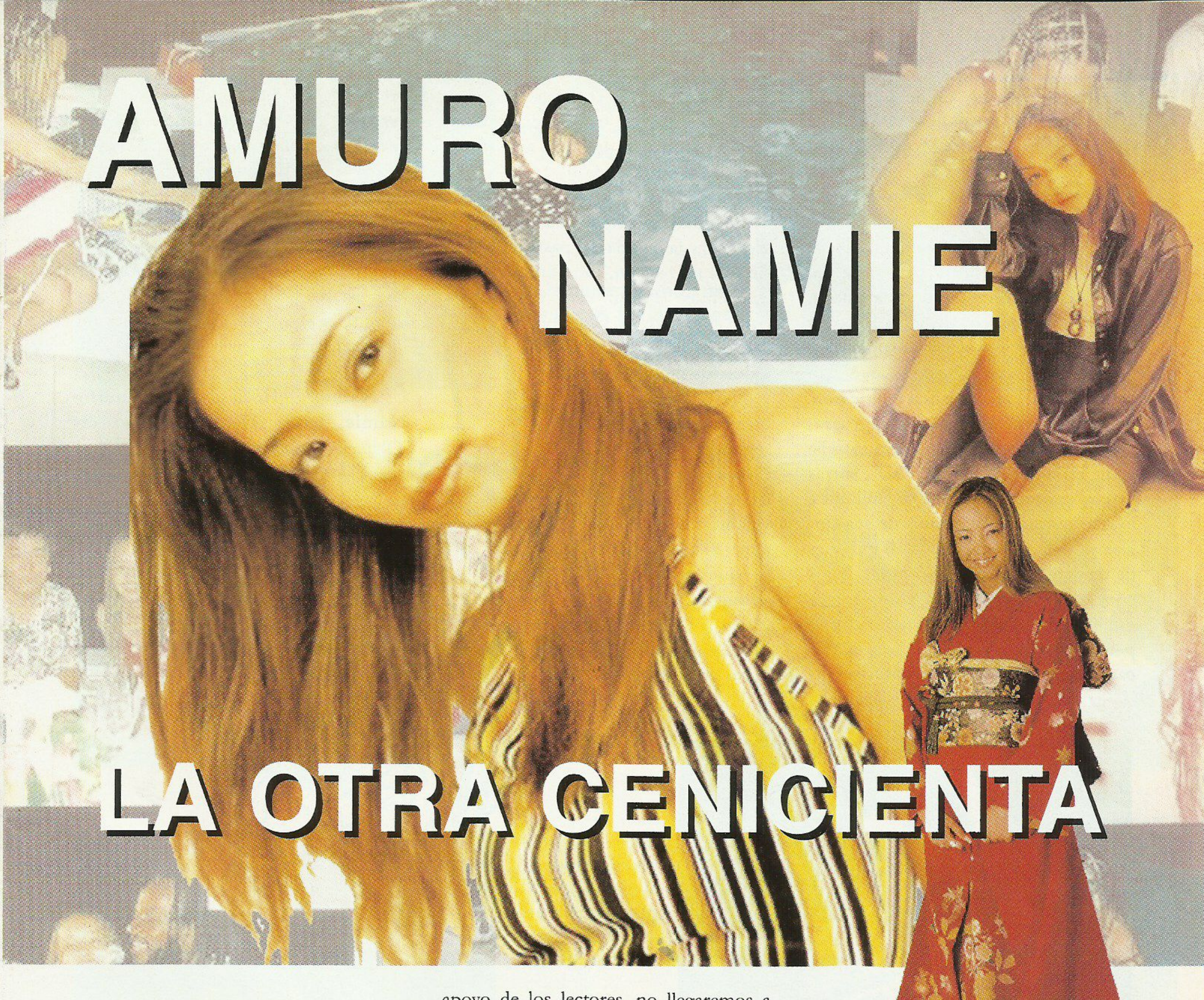
Antes de llegar al último tema, correspondiente al ending, podemos gozar de una versión instrumental del opening, así como de los cantos invocatorios de NeoRanga, realmente sorprendentes. Después nos encontramos con *Pro-logue ~ A city in the sky* ("Prologo ~ Una ciudad en el cielo", ending de *NeoRanga*), cantado por **Itou Masaaki**, y que conserva algo de la música Indonesia de los años 50. Tanto la música como la voz son algo extrañas, por lo que, en un principio, cuesta bastante acostumbrarse a ellas.

El CD podéis conseguirlo a través de **Pony Canyon**, en Japón, con referencia PCCG-00461.

–César Guarde
shiza@jax.zzn.com

AMURO NAMIE

LA OTRA CENICIENTA



Holas, aquí **Pako**. Después del **Salón del Cómic** (aunque cuando escribo esto aún no se ha celebrado, pero se intuye...) vienen días de tranquilidad, de contemplar el material que tanto te ha costado conseguir, y de reflexionar un poco sobre el estado del mundillo. Adelantándome un poco a los acontecimientos, intuyo que el mundo que nos ocupa en esta sección, el de la música japonesa en España, va en una línea ascendente en lo que a afición se refiere, solo el hecho que esta sección sigue aquí ya es una buena prueba de ello. Pero es que no solo nos conformamos en seguir aquí, si no que cada vez crecemos más, y empezamos a tener un protagonismo más aceptable dentro de la revista. Aunque para que eso siga así, sin el apoyo de los lectores, no llegaremos a ningún sitio. Como decía antes, el Salón es una buena prueba para saber si la cosa funciona tanto como todos creemos... Espero no equivocarme.

Este mes va a ser mi amigo **Ken** el que va a hacer el artículo del mes, o sea que, os dejo con el y sus paranoias....

Buenas, soy **Ken**. Hoy hablare de una cantante muy conocida en el país del sol naciente, se trata de **Amuro Namie**.

La de **Amuro Namie** ha sido la historia de la perfecta "idol", una meteórica carrera cuyos difíciles comienzos se han visto más tarde recompensados con el incondicional apoyo de un público que ha asistido al progresivo desgaste del mito, todo ello orquestado por la sabia batuta del maestro **TK**...

Si dices **Amuro**, todos los dedos señalarán a una cantante de veintitantos años y escasa estatura que lleva haciendo de las suyas en el mercado discográfico japonés desde hace ya unos años. Pero no siempre fue todo tan bonito para ella. Como si de una moderna Cenicienta se tratara, la pequeña **Amuro**, hija de un matrimonio separado, vive una infancia difícil en Okinawa. Su sueño es convertirse en cantante, para lo que a los 11 años ingresa en el **Actor's School**. y solo 3

años después hace su debut con el grupo **Super monkeys** (**Pako**: El resto de las **Super Monkeys** son ahora el grupo **Max**). Su éxito *Try me* hace que el productor **Tetsuya "TK" Komuro** se cruce en su vida, y tras un lavado de cara la convierte en la representante de la música negra en Japón, con canciones entre el rap y la balada, que rápidamente enganchan a las jóvenes japonesas, que también imitan su look dinámico y rebelde y que han dado lugar al característico look *amura*.

Entre todo este jaleo de programas, series y películas, nuestra estrella edita el álbum *Sweet 19 blues* , cuyas ventas superaron los cuatro millones, lo que sumado a las ventas de sus singles elevó la cifra a más de 10 millones de unidades, y eso se dejó notar en los conciertos abarrotados de *amuras* que durante el verano del 96 presencian perplejas como nuestra "Cenicienta" canta entre lágrimas de emoción su tema *Sweet 19 blues*. Tras aparecer reseñado en todos los medios de comunicación, **Amuro** ya le había arrebatado el corazón a todo Japón.

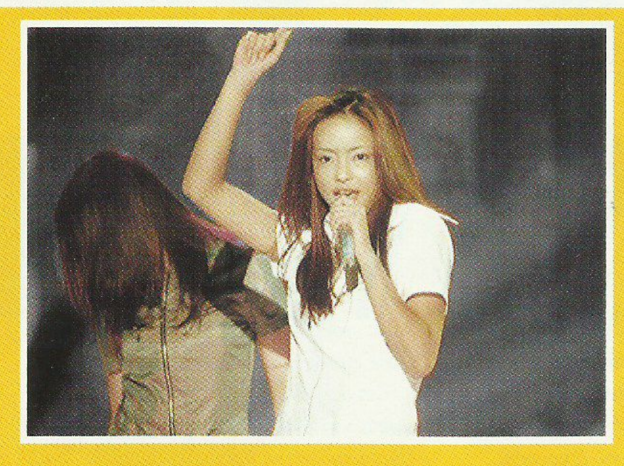
Durante el siguiente año el sueño de **Amuro** prosigue su imparable ascenso, y la guinda del pastel es el single *Can you celebrate*, todo un récord de ventas (**Pako:** este tema junto al *However* de **Glay**, fueron dos de las mejores de todos los rankings de 1997) y que contagian también a las de su segundo álbum *Concentration 20* (sí, lo habéis adivinado, entonces tenía 20 años), con el que también consigue llegar a China y Taiwan, protagonizando una de las carreras más'exitosas de cuantas haya podido protagonizar una idol hasta el momento. Sin embargo, en el momento en que acapara todos los premios y su carrera es seguida por todo Japón, hace una rueda de prensa en la que anuncia, ni más ni menos que su boda con **Sam** del grupo **TRF**, declarando a la vez que estaba embarazada, por lo que durante el siguiente año se alejaría de los escenarios.

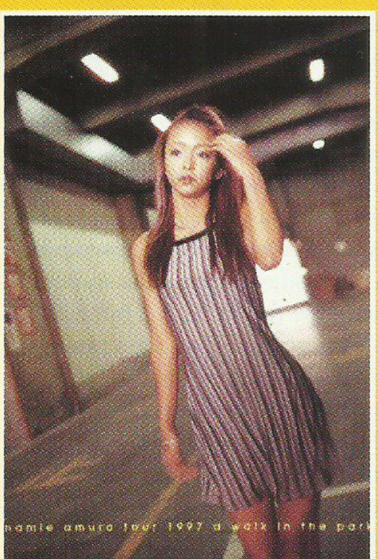
Namie: ¡¡Holaaa!! soy **Amuro Namie**, tengo 17 años, vengo de Okinawa y nunca me cortare el pelo.

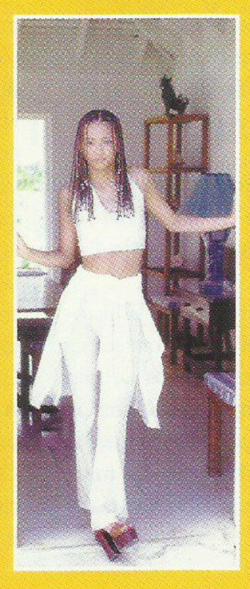
Pako: Ohhhhh! Que moooona, que guaaaaapa....

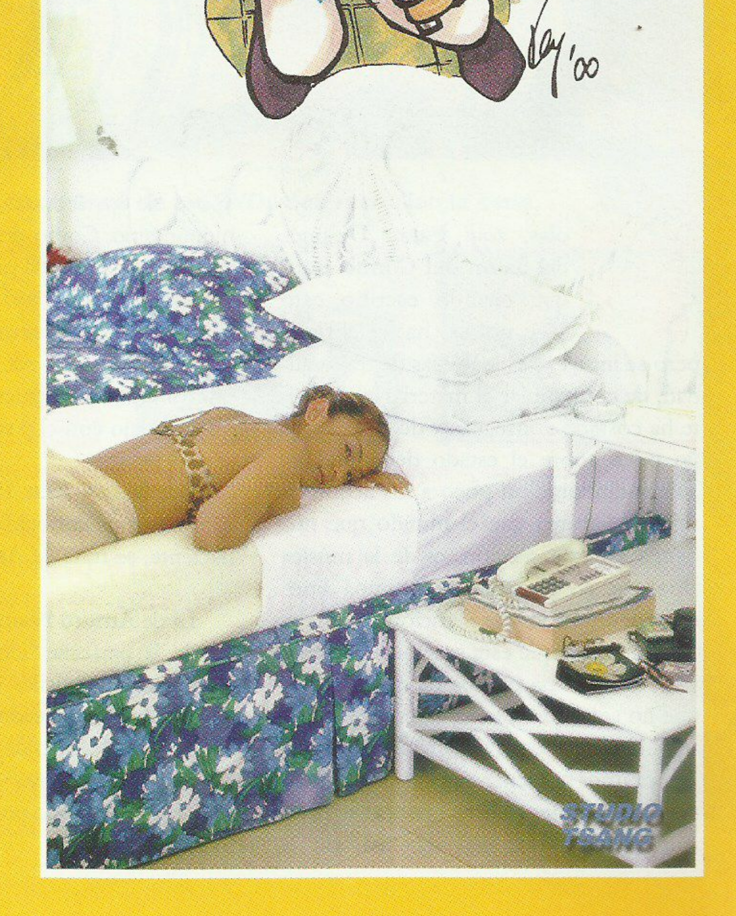
Al cabo de tres años....

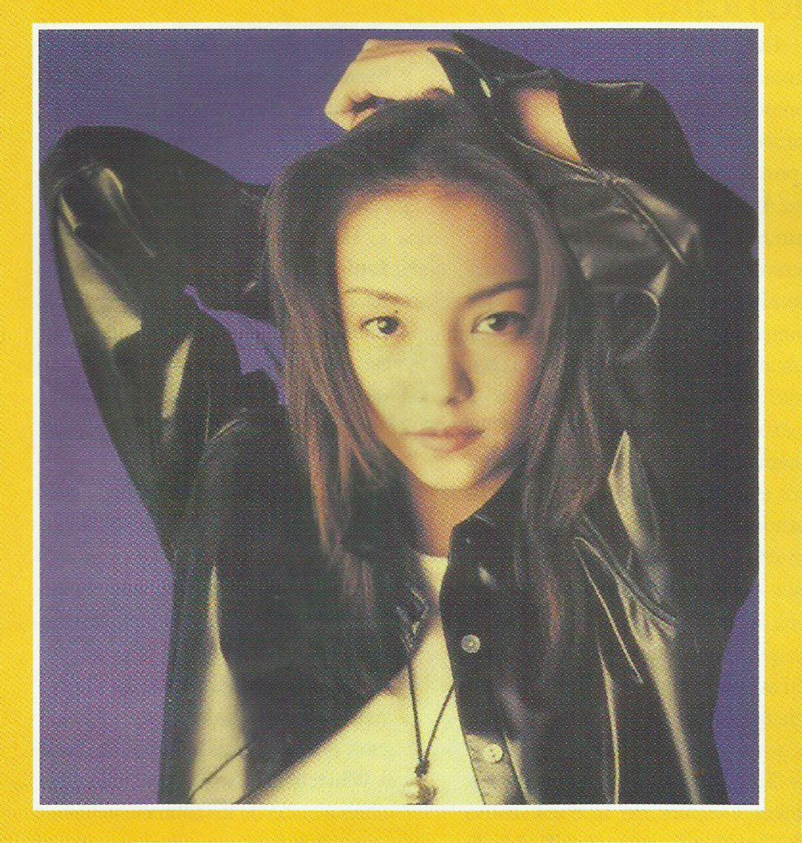
Namie: ¡¡Holaa!! Estoy embarazada, me voy a casar con esto y me he cortao el pelo, ¿me queda bien?





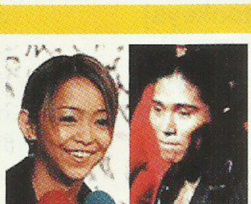














Pako: ¡Ohhhh! Que guarraaa, que feooooo, y sa cortao el peloooooo... y que peeellaaaassss...)
(idea original y dedicao a los de **H Studios** ^_^)

A modo de homenaje se editó un maxi-single conmemorativo de *Can you celebrate*, y antes de la temporal despedida, la discográfica **Avex** lanza el single *Dreaming I was dreaming* a la vez que un álbum recopilatorio con el que esperaban poder llenar ese vacío.

El tiempo pasa, y mientras todo Japón trata de no olvidar a su musa inspiradora, otras cantantes van poco a poco llenando ese hueco en el mercado. Por fin, en Noviembre del 98 se lanza a bombo y platillo el single *I have never seen*, y en vez de despertar elogios entre la crítica, las noticias de su regreso disparan dudas acerca de la repercusión que pueda tener a partir de ese momento, ya que el público que sigue a **Amuro** parece ser más bien adulto masculino más que las colegialas que hasta entonces la apoyaban. Algo normal si tenemos en cuenta que Amuro se ha distanciado de sus seguidoras y ha dejado de ser un modelo a seguir por todas ellas. Las más afectadas por esto son las ventas de sus sucesivos singles, que no superan las expectativas creadas. Además, su vida personal vuelve a ser salpicada por la tragedia, con la estremecedora noticia del asesinato de su madre a manos de uno de sus tíos, situándola en el punto de mira de la prensa sensacionalista... vamos, igual que **Rocío Jurado**.

Hasta el momento se ha probado de todo para conseguir reconciliar a **Amuro** con su público: desde cantar el tema principal de la película de *Pokemon* (*Toi et moi*) a que **TK** deje que sea producida por compositores extranjeros, como los artífices del éxito de grupos como **TLC**, con la canción *Somethin' 'bout the kiss*, así que ya solo nos queda saber la repercusión de su nuevo single *Love 2000* que se ha puesto a la venta el pasado uno de enero y de su inminente nuevo álbum, y que decidirán si se queda con el príncipe o le toca volver con la madrastra. Y aquí no depende del hada madrina, si no de las cifras; ellas deciden.

J. M. Ken Niimura
de H Studios

DISCOGRAFÍA

SINGLES

Ai no cute heart / Mister USA [con **Super monkeys**]
Dancing junk [**Super monkey's 4**]
Ai shite mascote [**Super monkey's 4**]
Paradise train [**Namie Amuro with Super Monkeys**]
Try me - watashi wo shinjite [**Namie Amuro with Supermonkeys**]
Taiyô no season [**Namie Amuro**]
Stop the music [**Namie Amuro**]
Body feel EXIT [A partir de aquí con **TK**]
Chase the chance
Don't wanna cry esta 'ta mu' chula
You're my sunshine
Sweet 19 blues
A walk in the park
Can you celebrate recomendación de la semana
How to be a girl
Dreaming I was dreaming otra canción impagable
Can you celebrate (maxi single)
I have never seen
Respect the power of love
Toi et moi
Somethin' 'bout the kiss
Love 2000

ÁLBUMS

Dance tracks Vol. 1
Sweet 19 blues
Concentration 20
181920 [recopilatorio]
Genius 2000

Esto es todo por este mes. Antes de irme queria mostrar agradecimientos retrasados a Keiko, y a Tetsuo en el articulo de Hide, y a todos los que hacen posible que esto salga cada mes. Si tenéis alguna sugerencia, mandad mail a Pakokun@yahoo.com, y a los que mandéis cartas hacedlo a:

Seccion JPOP - Revista Dokan
Ares informatica SL
Avda.Mare de Deu de Montserrat, 2 bis
08970 Sant Joan Despi
(Barcelona)
Indicad que es para esta sección, que luego, se cuelan, se pierden y Pako no las recibe (N. del Jefe)

Por si no lo había dicho, el mes que viene hay artículo de **The Yellow Monkey**
¡Nos leemos!

Pako

NOTICIAS

Hablamos otra vez de **Morning Musume** para decir que dos de sus componentes han dejado el grupo, la primera fue **Ishiguro Aya**, que se fue a principios de año. Ya que se sabía que **Aya** salí con el batería del grupo **Luna Sea**, **Shinya**, quizá este sea el motivo de su marcha. Aunque para **Tsunku** eso no fue problema, por que enseguida preparo audiciones para buscar nuevas adquisiciones, y no contento con suplir a **Aya**, incorporó a cuatro nuevos talentos... Aunque no sabemos aun los nombres, recalcaremos el hecho de que sus edades están comprendidas entre los 12 y 15 años... En ese momento en el grupo había once componentes, pero a finales de abril, **Ichii Sayaka** también lo dejó, o sea que ahora se han quedado en diez, aún así, es difícil coordinar a diez niñas para que bailen y canten...

T.M. Revolution ha vuelto a sus inicios. Después de la etapa como **The end of genesis T M R Evolution Turbo Type D** se ha hecho un corte de pelo similar al que llevaba en su etapa como **T.M. Revolution**, y a parte de volver a llamarse así, ha versionando su primer single, *Black or White?*.

La separación de **Speed** ya es un hecho, las componentes ya se están promocionando en sus carreras en solitario, y con ese hueco que han dejado, lo mas fácil es que se apresuren a llenarlo, de hecho ya lo están haciendo, **Dream** es un nuevo grupo, y es un buen ejemplo. Bueno, de **Dream** y de los otros nuevos grupos de ese estilo ya hablaremos...

El productor y teclado de **Every Little Thing**, **Igarashi Mitsuru**, se ha cansado de salir en actuaciones y promociones junto al resto del grupo. Sus motivos no son muy claros, aunque no dejara de componer para el grupo, solo dejara de actuar en público.

¿Conocéis al bajo de **Judy and Mary**? Si, **Honda**, el de los piños (aunque ahora se ha operado) bueno, pues el ahora esta produciendo a un grupo de jovencitas llamado **Whiteberry**. Y mira tú por donde que a Honda se le quedo tan marcado el estilo de **JAM** en sus inicios, que ha decidido darle ese toque a **Whiteberry**. Seguramente si escucháis alguno de los últimos temas de este grupo os recordara mucho al estilo de **JAM** de hace unos añitos...

Cambio de dirección del club de **J-Pop**: **"J-Pop Club"**
C/Alvarez de Castro N°26, 3° 2ª
08901 L'Hospitalet de Llobregat
Jpopclub@yahoo.com

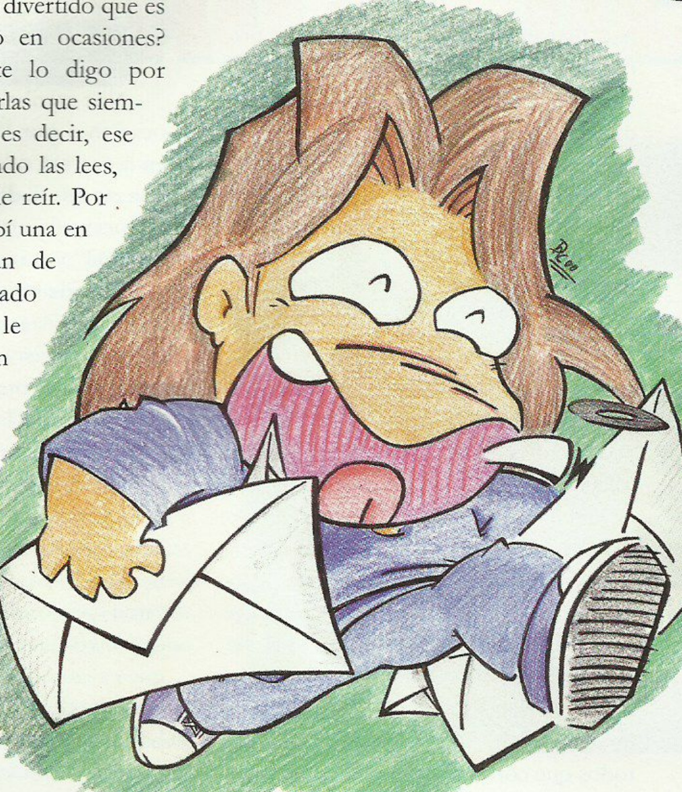
Esta gente tiene un amplio catalogo de material de todo tipo, si queréis info mandadles o un mail o una carta con sello para la respuesta.

SINGLES
dream - Private Wars / Start me up - AVCD-30101 - Precio 1.050 - Lanzamiento 3/5/2000
PENICILLIN - Ultrider - AMCM-4474 - Precio 1.365 - Lanzamiento 17/5/2000
PENICILLIN - Japanese Industrial Students - AMCM-4481 - Precio 1.365 - Lanzamiento 17/5/2000
DA PUMP - Com'on! Be my girl- AVCT-30021 - Precio 1.260 - Lanzamiento 17/5/2000
FANATIC CRISIS -Kokoro ni hana wo kokoro ni toge wo - KHCM-3001- Precio 1.223- Lanzamiento 17/5/2000
Nanase Aikawa -midnight blue - CTCR-40036 - Precio 1.050 - Lanzamiento 5/31/2000
MALICE MIZER - Kyomu no naka deno yuugi - MMCD-10 - Precio 1.260 - Lanzamiento 31/5/2000
Every Little Thing - Rescue me/smile Again - AVCD-30115 - Precio 1.260 - Lanzamiento 14/6/2000

ALBUMS
KinKi Kids - Kinki Single Selectin - JECN-10 - Precio 3.000 - Lanzamiento 17/5/2000
PENICILLIN - Sin titulo- AMCM-4475 - Precio 3.059 - Lanzamiento 24/5/2000
DEEN - need love - BVCR-11021 - Precio 3.059 - Lanzamiento 24/5/2000
Kitaro - an enchanted evening - Tenku e no hibiki - DJCP-50047 - Precio 2.625 - Lanzamiento 24/5/2000 Yuki Koyanagi - Covers Vol. 1 - HDCA-10037 - Precio 2.625 - Lanzamiento 24/5/2000
D-SHADE - ZERO D-SHADE Single Collection - POCH-1971 - Precio 3059 - Lanzamiento 31/5/2000

VIDEOS
MALICE MIZER - Kyomu no naka deno yuugi - de l'image - Video single- MMVC-11 - Precio 1.680 - Lanzamiento 31/5/2000
D-SHADE - ZERO D-SHADE Clip Collection - POVH-1100 - Precio 3.800 - Lanzamiento 31/5/2000
Morning Musume - Sin titulo - Clips- EPVE-5009 - Precio 4.725 - Lanzamiento 14/6/2000

Uola. ¿Sabéis lo divertido que es leer el correo en ocasiones? Principalmente lo digo por una o dos perlas que siempre recibimos al mes, es decir, ese tipo de cartas que cuando las lees, no puedes sino parar de reír. Por ejemplo hace poco recibí una en donde me preguntaban de quien estaba enamorado Shinji (como si yo le conociera, oye), o un correo desde allende el océano que tras leer el especial de *Campeones*, ¡¡nos es-cribía pensando que éramos el autor de *Captain Tsubasa*!! La verdad, sois los mejores, no se si lo hacéis en serio o no, pero la verdad es que me gusta poder responderos tan a gusto. Gracias a vosotros.



NEREA POZO
(BILBAO)

Lo siento por la tardanza, tu carta debería haber aparecido antes, tal y como hicieron tus dibujos, pero no me puedo resistir a mandarte un saludo y un elogio por tus ilustraciones (dibujas muy bien). Sobre lo del manga, bueno, con un nivel alto. De todos modos, te falta practicar lo que es la distribución de las páginas y la anatomía en diferentes posturas. Es decir, que si puedes lucirte (como se ve en las ilustraciones a color), hazlo en el manga, y con efectos con las tramas y cosas así podrás darle mucha más espectacularidad.

Sobre lo de las preguntas que mandaste en tu carta, supongo que ya habrás recibido repuesta: *X* de **CLAMP** si que será publicado este año y dependiendo del resultado que tenga, se consideraran publicar mas cosas de **CLAMP** o incluso hacer caso a las peticiones de los lectores (yo, por mi parte pienso comprar la serie, y a vosotros os convendría).

AITZIBER ABAURREA
(NAVARRA)

Nos encontramos ante el llamado "Otaku solium" también conocido como "el único otaku de mi pueblo". Bueno, no te preocupes porque la verdad es que en ocasiones se valora más lo que cuesta conseguir, y no lo que tienes al alcance de la mano. De todos modos, cuando quieras ayuda, tanto nosotros, como vosotros (los que leéis esto) podemos prestar ayuda.

Sobre lo del libro de ilustraciones, aunque en mi ciudad se que todavía quedan, puedes mirar de preguntarlo a **El Catalogo, S.L.** Apdo. De Correos 24341 08080 de Barcelona. Donde te atenderán a la perfección para ese libro de ilustraciones (El de **Planeta**, de *Dragon Bol*, no creo que tengan distribución de importación) y para cualquier manga atrasado que quieras. Tu dirección la pongo en el Otaku Adress, ¿fale?

FRANCISCO MARTÍN
(GRANADA)

¿¿Desde tan bonita ciudad nos escribe para poner verde a la gente?? Hombre, que con 22 tacos se supone que eso ya lo has aprendido... Mira, lo voy a decir una vez, **Lázaro** podrá ser un cabrón, pero es MI CABRÓN. No el vuestro. Así que no me hacen ninguna gracia este tipo de cartas. Paso a la siguiente.

ABIGAIL MANSO
(SABADELL)

Nos dice que le gusta mucho el curso de japonés que hacemos en *Dokan*, y que si de algún modo podrían incluirse ejercicios para que los lectores se puedan evaluar por si mismos, o incluso algún tipo de examen-concurso. La verdad es que no es mala idea, y de hecho **Marc** se la planteó a **Jorge** antes de que nos llegara tu carta, así que echa un vistazo a estas páginas…

CARMEN ARROYO
(MADRID)

Nos felicita por la revista y todas esas cosas, y luego nos inunda a preguntas sobre las longitudes de series, publicaciones y demás. La verdad es que a estas alturas ya te habrás enterado de todo. No obstante, no, no creo que por el momento tengan intención de seguir publicando MÁS series de **Wataru** en España, de momento parece que les va bien con las reediciones y puede que en algún futuro no muy lejano se planteen el publicar alguna historia corta, pero eso ya son conjeturas mías.

Por otro lado, nos pregunta el modo de poder cartearse con japoneses desde aquí, pues chica, eso lo veo difícil. A pesar de todo, se que existen en internet algunos servicios de enseñanza de idiomas que permiten conocer personas que estudian tu idioma (Es decir, japoneses que, en su caso, estén estudiando español) y eso podría ayudarte a conocer a alguien... ahora sí, no te pienses que a todos los japos les gusta el manga, ni que vayan a conocer la serie que a ti más te gusta.

LUCÍA GOMEZ
(BARCELONA)

Que odia escribir en azul (según ella), me da las gracias por haber respondido sus cartas y haber publicado

los dibujos que mandó (de esto ya no me encargo yo... de todos modos gracias también). El caso es que insiste en lo de la idea de que las chicas en esto del manga son pocas... por lo menos las que se dejan ver en público. De todos modos, yo insisto en que la mayoría de la gente que me escribe son chicas, y tampoco se puede decir que en los salones se vean pocas. El caso es que los buitreotakus son muy raros en su mayoría, y también podría ser que cuando **Lázaro** hizo la descripción del otaku medio, igual no iba muy desencaminado (es difícil encontrar todas las características en uno solo, pero yo conozco a mas de uno y de dos que respondían a esa descripción). A ver si la próxima vez haces un dibujo... por cierto, ¿no te molestará que los ponga en mi carpeta?

ANTONIO SALMERÓN
(VALDEMORO, MADRID)

Primero nos pregunta sobre la publicación de algunos mangas, como *Evangelion*, que de momento no parecen tener continuidad en España. Por otro lado, no te preocupe ver esa película de la que hablas, porque te puedo asegurar que tardará muuucho tiempo en llegar a España de manera oficial, así que no creo que hagas daño a nadie con eso.

Por otro lado nos pregunta el modo de entrar en esto, es decir, en lo de escribir en una revista para que te lea la gente. Bufff, eso lleva mucho tiempo y en la mayoría de las ocasiones dependes del toque de suerte oportuno. No se si sabréis como llego **Oscar Valiente** a su puesto... El hacia un espléndido fanzine y decidió preguntar a una editorial (que ya todos sabéis como se llama) si habían pensado el publicar manga. A esto le respondieron que lo pensarían, y poco a poco, tras esa propuesta, **Valiente** comenzó a trabajar allí. No quiero decir con esto que cualquiera valga, de hecho si no eres bueno se nota. Pero sí que entre todos los posibles candidatos se necesita un toque de estar en el sitio justo y conocer a esa persona para llegar a esto. Por ello me gustaría dar las gracias a **Lázaro Muñoz** y a **Mary Molina** que fueron los que me dieron esa primera oportunidad. No obstante, mucho antes de empezar en las revistas te recomendaría empezar a hacer algunos fanzines que pueden abrirte muchas puertas y de paso te permiten conocer a mucha mucha gente.

NADIA RAMIREZ
(MÉXICO)

Nos escribe desde un lugar muy lejano, pero con historias que parecen contadas desde aquí al lado. El caso es que nos cuenta como están las cosas allí en México, que no se diferencian en mucho de las quejas que hemos tenido todos desde un principio. Que si las televisiones programan lo que les da la gana, cortando series por la mitad, traduciéndolas de cualquier modo y quitándolas sin mayor motivo que un señor mayor con bigote ha visto a su hijo ver *Ranma*... es un vergüenza, pero es así. Suponemos todos que con el tiempo esto se calmará, pero también parecía que lo de los videojuegos y el rol se había tranquilizado cuando este año han salido un par de casos que han vuelto al morbo de criticar algo que no conoces y te parece que debería estar prohibido porque sí.

No obstante, habla de un tal **Lacra Mayor** de allí, que tiene cierta similitud con **Lázaro Muñoz** a la hora de escribir. Bueno,... no sabia que **Lázaro** se pluriempleara por las noches en revistas extranjeras... uhmmm... igual se le puede hacer chantaje de algún modo...

IRENE
(MÉXICO)

Con tan solo dos números de *Dokan* en sus manos ya se anima a escribirnos. Muchísimas gracias. De todos modos, lo sentimos porque no hemos podido encontrar el IBSN de la serie que tú nos has preguntado (*Devil & Devil*, creo que se llamaba). Si alguien lo sabe, que nos lo diga y puede que le dediquemos un articulo a esa serie. ¿Podría tener interés en publicarse aquí en España? Eso nunca se sabe...

Por cierto, me ha hecho mucha gracia tu saludo de "*¡Hola Gachupines de Dokan!*" ^_^

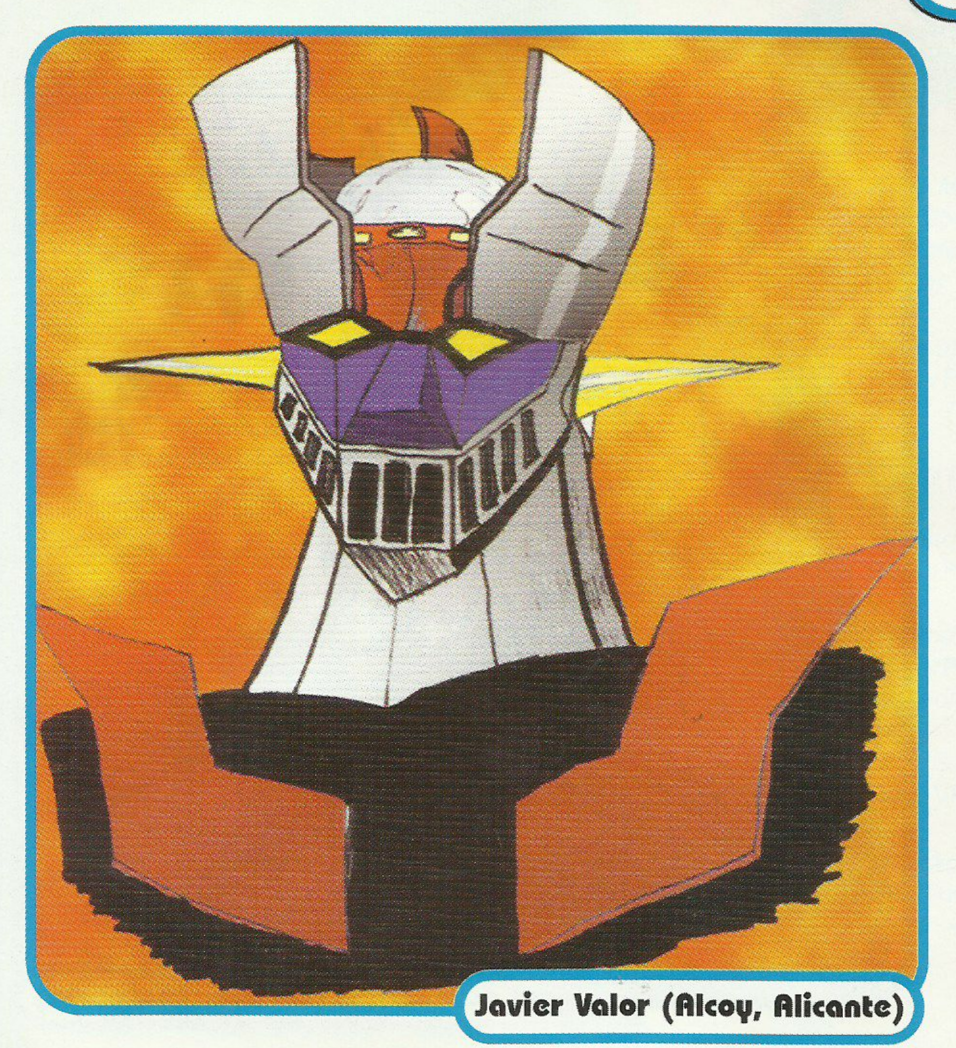
CAROLINA CORTES
(GIJÓN)

Nos escribe para criticar lo dicho en ocasiones por "**una persona normal**" en la sección de opinión. Pues chica, que quieres que te diga, no hace mucho pude conocer al susodicho "**una persona normal**" y no me pareció verle ni cuernos, ni ojos rojos, ni azufre en su piel, ni nada por el estilo... no sé, me pareció eso; una persona normal que anda así por la vida: Criticando lo que no le parece bien y ya está. Eso sí, que luego este de acuerdo o no con lo que él diga, no es lo mismo, de hecho, no quiero opinar en esos temas y paso de meterme en embolados que no me interesan. Por cierto, le he pasado pasado la nota que mandas a "**una persona normal**" y puede que diga algo al respecto... no sé. Con lo raro que es igual ni dice nada.

Por cierto, no hace falta que me hagáis la pelota para que os publique la carta,... pero oye, si queréis, a mí no me importa que me peloteéis un poco, ya sabéis, la autoestima y todo eso. De nuevo muchas gracias.

EVA BRAVO
(MADRID)

Nos cuenta que sus gustos no van mucho más allá de lo que ha llegado a España (mas o menos como la mayoría de los mortales), pero que la serie que de verdad le robó el corazón, fue *Robotech*, algo que podría picar a más de uno. Mira, esa serie, para muchos no es considerada como anime, puesto que dicen que es una burda copia de *Macross*, pero hecho en USA con animadores japos a porrillo. De todos modos, si no te importa saber mi opinión, es una buena serie de aventuras, de hecho, recuerdo, cuando me llegó la parabólica por primera vez a casa (¡Atencion!, ¡aquí llega el abuelo cebolleta!), hacía todo lo posible por ver esa y muchas otras series en una cadena que se llama **Sky One**, y que me parece recordar que ahora es de pago. Luego la echaron en una nacional, y ahora, los maños la pueden disfrutar en una cadena regional llamada **Aravision** (y supongo que en muchas otras cadenas autonómicas o locales ten-



Javier Valor (Alcoy, Alicante)

drán esa serie entre su programación), vamos, que no me importa verla más veces, venga de donde venga y se base en lo que se base (aunque, todo hay que decirlo, *Macross* no esta nada nada mal...).

Ni nos reímos de la calle donde vives ni tampoco negamos que el sobre sea original,.. Ala, ¡pa que te quejes!

SERGIO S.MILLAN
(ECUADOR)

La primera carta desde Ecuador nos la manda este individuo que se hace llamar "El chechu" (no, el del **Emilio Aragón** no... bueno, supongo...) Y nos cuenta que conoce el manga y el anime más que nada por internet, dándonos a conocer a otro tipo de otaku, que sin tener en su país modo alguno de conseguir una edición, se busca la vida para conseguir información sobre un tema que le gusta. Oye, me alegro mucho que nos encuentres en las papelerías, aunque no se publique manga, siempre puede picar el gusanillo a alguna editorial de allí si hay gente que lee *Dokan* y puede comprar manga.

Por otro lado, nos cuenta que esta de vacaciones y todo eso... bueno, para darnos envidia estas tú... Por cierto, que tus dibujos son muy chulos, creo que algunos de ellos acabarán en mi carpeta, si a ti no te importa.

RYOKO Y MIRIAM
(BADALONA)

Nos mandan un pedazo de dibujo que te puedes caer de espaldas. Por otro lado, nos cuentan que están haciendo un fanzine que les está quedando de lo más cuco. Hablando de fanzines, me he estado fijando que cada vez son menos los fanzineros que hay en este país, quizás será porque la fiebre de los fanzines se ha visto reducida por la aparición de tantas revistas en el mercado, o también puede ser que muchos de los antiguos fanzineros hayan acabado cayendo dentro de alguna de las revistas que hay ahora. Todo puede ser, pero el caso es que noto una gran ausencia de fanzines que solo vosotros podéis llenar (vaya frasecita me ha salido,... no me la tengáis en cuenta...). Bueno, que nada, que muchas gracias por vuestro dibujo, que espero recibir más y de paso vuestro fafizine. ¡Venga!

ELISABET LACASTA
(BARCELONA)

Nos dice que nunca le publicamos nada, y que esta muy triste... bueno, pues alegra esa cara que eso ya ha cambiado! El caso es que se siente, junto con sus amigas de clase, un poco incomprendida por la gente porque cuando lee manga y escuha J-Pop le miran raro. No se, siempre hay gente así, pero tampoco le des mucha importancia. El caso es que tampoco hace falta encerrarse en esta afición y cerrarle las puertas al resto, ¡que hay mucha gente maja por ahí a la que el manga se la trae floja!.

Bueno, sin mucho más quiero daros las gracias a todos y a todas por escribir. Muuuuchas gracias una vez más.

Andrés G. Mendoza
celtas@softhome.net

Enviad vuestras cartas a:

Mailbox - Revista Dokan
ARES Informática, S.L.
Avda. Mare de Déu de Montserrat, 2 bis.
08970 Sant Joan Despí
(BARCELONA)

O bien por e-mail a:

dokan@aresinf.com

Os aseguramos que las leemos todas y contestamos tantas como nos resulta posible.

MAILBOX

OTAKU ADRESS

MONICA ESTUPIÑAN ve mucho la tele y sus gustos rondan más o menos por lo que ve, así que deben ser muy variados, no le importa la edad; C/La luna nº4 CP 35250 Ingenio Las Palmas

JOSÉ ANTONIO ESREINER, nos escribe desde Acapulco para darnos envidia y de paso para cartearse con gente con tinta de color verde. Villa 77 Los palomares UH. Adolfo López Mateos CP 39470 Acapulco Guerrero México.

IVAN MORATILLA quiere formar un club de manga con gente de 14 en adelante, ahí va su dirección; C/ Jesús del Monasterio nº27 3º Izqda. 39008 Santander Cantabria

ROSSANA CARRETERO con muy buena letra y colores del boli curiosos, bueno, también es muy maja....C/ Albar Fáñez nº7 2ºF Medina del Campo 47400 (Valladolid)

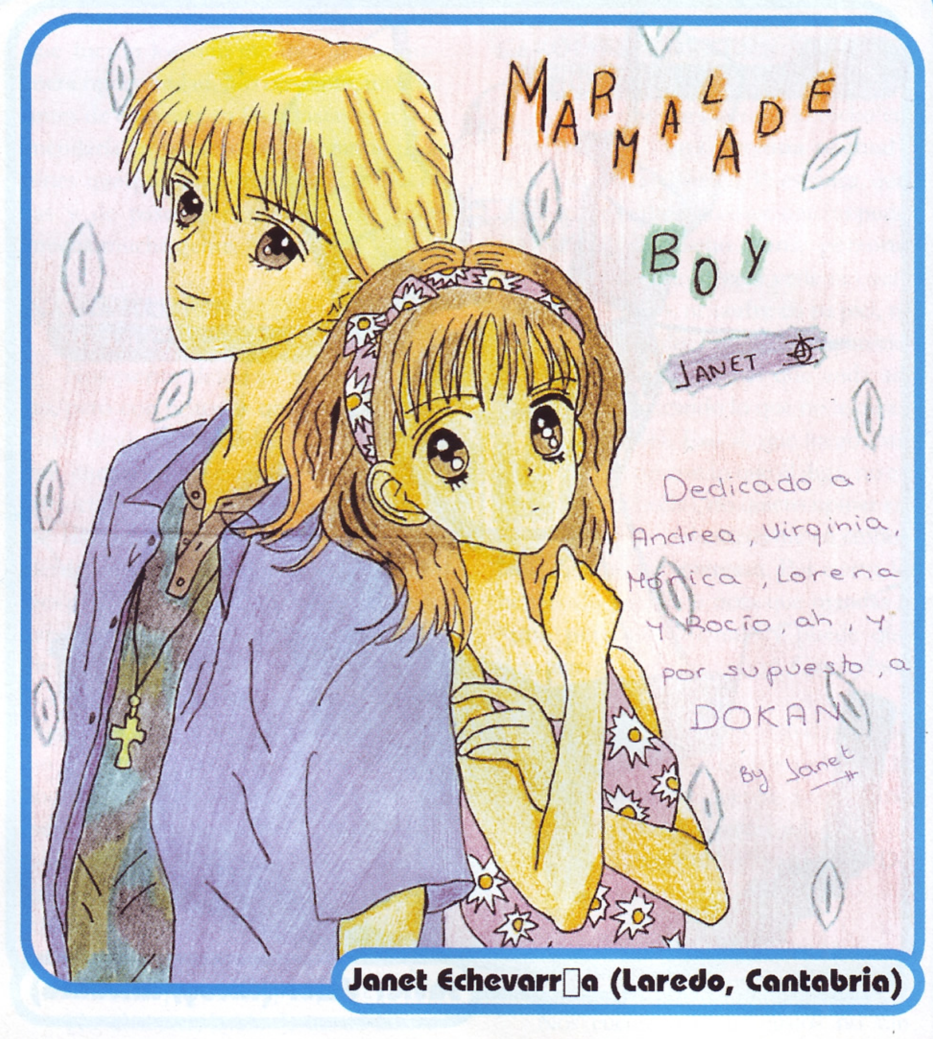
SAR-CHAN con ya 16 años (según cuenta en su carta le faltaba un mes), dice que querría escribirse con japoneses/as C/ Azorin23 5ºC 28935 Mostoles, Madrid

VERÓNICA ISABEL LÓPEZ GUTIÉRREZ promete contestaros a todos y a todas (y le gusta toro toro y toro..) C/ Montesa nº40 p13 46017 Valencia

NURIA LÓPEZ FERNANDEZ le cuesta decir adios y tiene buena letra (lo de las faltas se le perdona).C/Lerida 134 2ª2º 08820 El Prat de Llobregat (Barcelona)

LARVA de Peru, nos manda un e-mail para que publiquemos su dirección etanakanime@hotmail.com. Sus animes favoritos son *Saint Seiya, Evangelion, Aa! Megamisama, GUNM*...

ANA LOURDES quiere cartearse por correo y e-mail, le gusta la animación y le gustaría intercambiar gustos con todo mundo. Le fascina mucho la animación, le gusta pintar y crear sus propios mangas. Huerta privada 13 c sur 6901 San José Mayorazgo México, Puebla, pue c.p 72450. Su e-mail es yukigirl@hotmail.com



Janet Echevarr□a (Laredo, Cantabria)

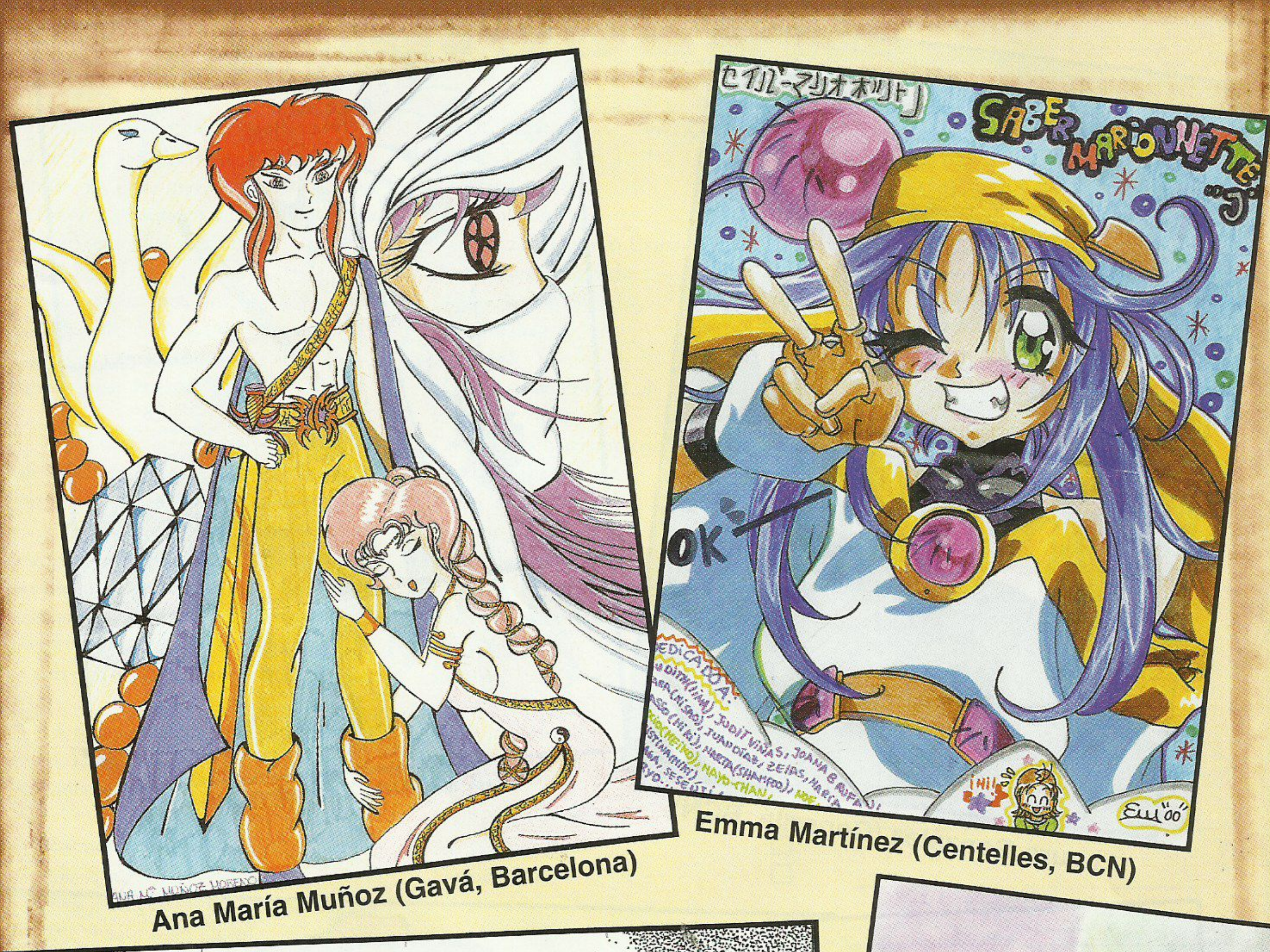
AZAHARA ya ha escrito un par de veces, y vuelve a escribir, esta vez para decirle a una chica, Diana Muñoz (*Dokan* nº22), que tiene 18 años y quería escribirle, pero, ¿Cómo? ella también vive en Barcelona y es, como ella aficionada al manga. Azahara Gómez Sánchez Avda. Gavà nº 64 4rt 2ona 08840 Viladecans (Barcelona) su email es: agomezsa12@qui.ub.edu

DIDAC JOSEPH CASLA C/Gamba ed. Mallorca 4º 5º 29740 Torre del Mar (Málaga) dcasla@wanadoo.es Le gusta *Pesangelion, Moustace Girl, Ranma 33/3, Cowboy Bebop, Card Captor Sakura, Luchadoras de Leyenda, Kimi Shika Iranai, Mint na Bokura* .Gente de mas de 14. contesta a todas las cartas.

ZUKI querría poner un anuncio en el Otaku adress para escribirse con más gente aficionada al manga. ^-^ Promete contestar(que sí, de verdad ^-^U). Le gusta sobre todo *Slayers*, pero no le hace asco a nada (*Marmalade Boy, Sailor Moon*, etc...etc...) Plaza/Fernando de Rojas Nº7 2º-D C.P.40006 SEGOVIA

Bueno, pues esto es todo por este mes, espero que el próximo sea tan intenso como el anterior y siento mucho el no poderos responder a todos, pero cuando el tiempo apremia y el espacio escasea hay que intentar hacer lo que se puede.

Andres G. Mendoza
celtas@softhome.net
(Para responder a vuestras dudas y opiniones)



Ana María Muñoz (Gavá, Barcelona)

Emma Martínez (Centelles, BCN)

Dedicado a mi novio Jose, en quien no puedo dejar de pensar.

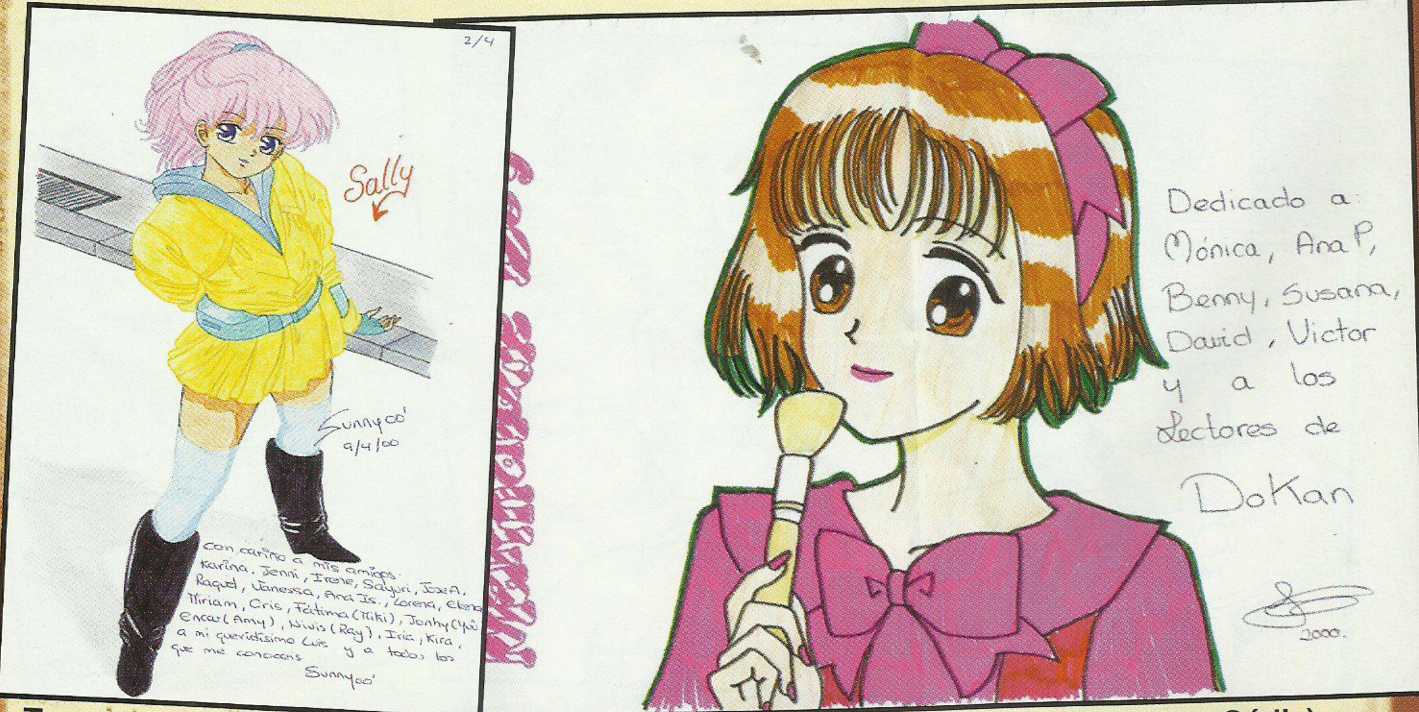
Diana Colomer (Valencia)

Irene Morales (Pinto, Madrid))

Art Gallery

Laura González (Conerllá, BCN)

María Martínez (Palencia)



Tamara Blanco (Pontevedra)

Laura P. Sánchez (Jerez de la Frontera, Cádiz)



SIlvia Gorriz (Barcelona)

Miriam y Ryoko (Badalona)

Marcos Salvatierra (Palma de Mallorca)

Esperamos vuestros dibujos. Enviadlos a:

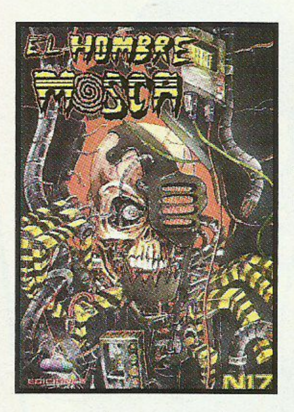
Art Gallery Dokan
Ares Informática, S.L.
Avda./ Mare de Deu de Montserrat 2 bis
09870 Sant Joan Despí (Barcelona)

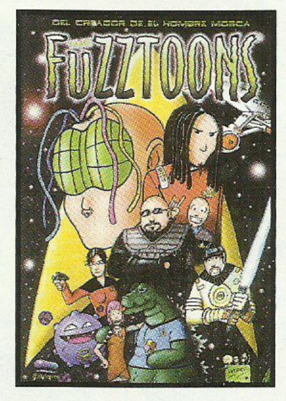
¡No los enviéis a la dirección antigua!



FANZINERAMA

Ya ha pasado el Salón, y tenemos nuevos fanzines que nos habéis dejado caer en el stand. De todas formas recordad que también nos los podéis enviar por correo a la dirección de siempre: Fanzinerama – Revista Dokan. ARES Informática, S.L. – Avda/ Mare de Déu de Montserrat 2-bis. – 08970 Sant Joan Despí (Barcelona). Lo reseñaremos seguro.



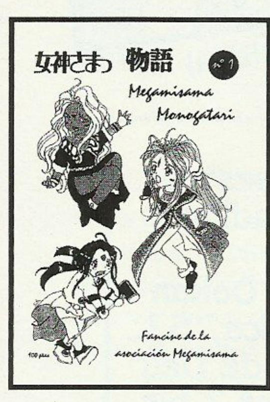


El Hombre Mosca (vol. 17)

52 págs. – Din-A5 – 250 ptas. Portada a color e interior de imprenta

La veteranía y el tipo de edición del *El Hombre Mosca* hace que nos pensemos dos veces si es o no un fanzine. La descripción más exacta que de el podríamos a hacer es "como *Dr. Slump* en el caso de que Arale tomara drogas de diseño y otros alucinógenos". Se trata de una fanzine underground que hace gala de un humor similar al de la famosa serie de Toriyama. La mayoría de los protagonistas de las historias son los propios dibujantes o amigos suyos. También lanzaron casi a la vez *Fuzztoons*, la primera historia larga de **Patrick Fritz**, el creador de **El Hombre Mosca**. El argumento es una fumada, nunca mejor dicho, Spock les da a probar hachís a los klingon, los cuales intentarán conseguir todo el que existe en el universo. Los colegas de El Hombre Mosca deberán recuperarlo.

El Hombre Mosca
Apdo. de correos 1468
50080 ZARAGOZA





Megamisama Monogatari (vol. 1)

24 págs. – Din-A5 – 100 ptas.

Este es el fanzine de la **Asociación Megamisama** de Valladolid. Esta compuesto casi por entero por historietas dibujadas por autores aficionados. La primera de ellas hace una pequeña presentación de la asociación, mientras que la segunda, **Mi Valentín**, es de corte sentimental. Una tercera, *Sangre Azul*, tiene por tema la fantasía heroica

Si algo hay que destacar es la ilusión de sus integrantes por sacar a la calle sus trabajos, tal vez hora todavía sean principiantes, pero todo el mundo empieza alguna vez. Tal vez los veáis convertidos en grandes autores algún día. Si algo hay que echarles en cara es que no hayan grapado el fanzine (tranquilos que en Dokan os enseñaremos).

Megamisama
C./ Panaderos 68, Bajo Izquierda
47004 VALLADOLID



Dragon Magazine (vol. 14)

76 págs. – Din-A5 – 195 ptas.

Catorce números no son pocos... A pesar de ello este fanzine no pierde ni un ápice de originalidad. Siguiendo en su línea habitual combina las historietas con artículos de información y paranoías diversas que hacen que su lectura sea amena y agradable.

A mi me sigue gustando el artículo de la moda en el manga, ya lo comentamos en números pasados, en este nuevo número del Dragon Magazine se publica la segunda parte.

En esta ocasión han organizado un concurso Pokemon con premios y todo. Iniciativa tienen, y buen rollo también. Ahora solo necesitan una cosa... ¡que no seais ratas y les compréis el fanzine! Es de lo mejorcito que hay actualmente en el mercado.

Dragon Magazine
C./ Tarragonanº9, 2º 2ª
25005 Lleida



DATOS PERSONALES:

NOMBRE: ______________________

APELLIDOS: ______________________

DIRECCION: ______________________

C. P.: __________ TELEFONO: __________

POBLACION: ______________________

PROVINCIA: ______________________

PAIS: España

FECHA DE NACIMIENTO: __________ EDAD: __________

AHORRA 2.000 PTAS. AL SUSCRIBIRTE A DOKAN POR 7.540 PTAS.

☐ SI, DESEO SUSCRIBIRME A DOKAN A PARTIR DEL NUMERO ☐ Y RECIBIR LOS 12 NUMEROS EN CASA.

MODALIDAD DE PAGO:

- ☐ CHEQUE ADJUNTO A FAVOR DE ARES INFORMATICA, S.L.
- ☐ CONTRA-REEMBOLSO (+300 PTAS. DE GASTOS DE ENVIO
- ☐ CON TARJETA DE CREDITO.

N.I.F. ______________

VISA

MASTER CARD

FIRMA:

FECHA CADUCIDAD ____ / ____ / ____

RECORTAR O FOTOCOPIAR ESTE BOLETIN Y ENVIARLO A LA SIGUIENTE DIRECCION:

ARES INFORMATICA, S.L.
DOKAN, REVISTA DE MANGA Y ANIME.

C/. MARE DE DEU DE MONTSERRAT 2,
08970 SANT JOAN DESPI (BARCELONA)

O ENVIARLO POR FAX AL N.º (93) 477 22 84 O LLAMANDO AL TLF. (93) 477 02 50



Como siempre, por delante de lo más nuevo.



Top Comics
#2
LA REVISTA DE CÓMIC AMERICANO
ANTHEM
Nueva serie de DUDE
GORILLA
Nuevo sello de Kurt Busiek
¿Qué les pasará a los Hombres-X en su próxima saga?
Batman, Daredevil, Spawn, Kevin Smith, Jeff Smith, etc.
Incluye CD-ROM de regalo para PC
Nº2 795 ptas. 4,78 €



Mª Carmen Igualada (Las Palmas)